
森(もり)巧(よし)尚(なお)の
BASIC
MAGIC
カセット
パソコン
大好き少年
全員集合!!
マイコンBASICマガジン別冊

ベーマガのスーパースター森くんのゲーム作り㊙テクニックを大紹介!!
MSX、PC―8001を使いキャラクターの作り方、動かし方をパソコンを初めて動かす君でもよくわかるように解説。また、ベーマガ未公開のゲームプログラム5本も掲載。

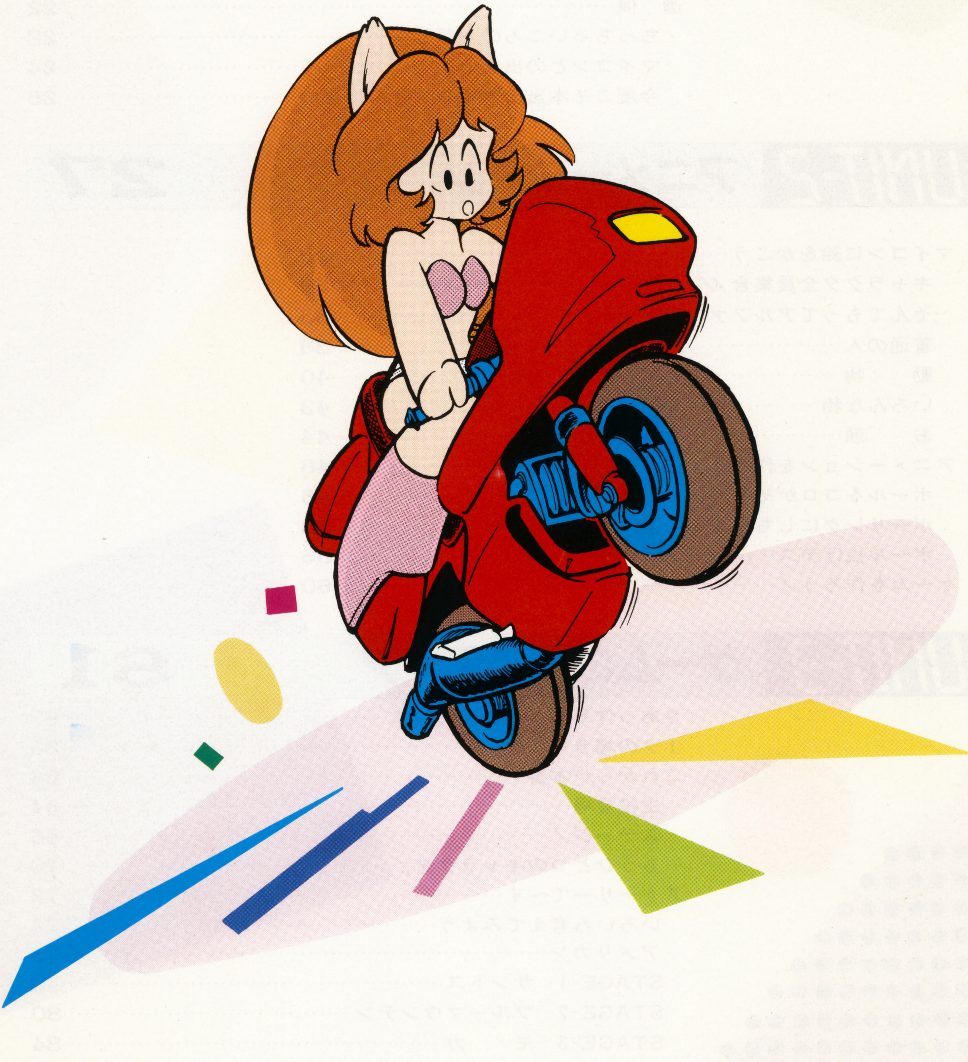
もりよしなお
森巧尚の BASIC

MAGIC

パソコン大好き少年
全員集合!!

森巧尚(もりよしなお)の BASIC MAGIC

パソコン大好き少年全員集合!!



もり　よしなお
森　巧尚の

BASIC MAGIC

目次

UNIT-4 プログラム・パーツ ……… 93

UNIT-5 森クンのゲームランド ……… 149

イラスト：さやま　たつお

MSXパソコン図鑑

ヤマハ
YIS-303

¥49,800
ROM32KB
RAM16KB





ヤマハ
YIS-503

¥64,800
ROM32KB
RAM32KB

ヤマハ
CX-5

¥59,800
ROM32KB
RAM32KB



富士通
FM-X
¥49,800
ROM32KB
RAM16KB





東芝 パソピアIQ
HX-10S
¥55,800
ROM32KB
RAM16KB



東芝 パソピアIQ
HX-10D
¥65,800
ROM32KB
RAM64KB



日立
MB-H1
¥62,800
ROM40KB
RAM32KB

ソニー
HIT BIT
HB-55
¥54,800
ROM32KB
RAM16KB





キヤノン
V-10
¥54,800
ROM32KB
RAM16KB

松下電器 キングコング

CF-2000

¥54,800

ROM32KB

RAM16KB





三菱

ML-8000

¥59,800

ROM32KB

RAM32KB

ゼネラル PAXON

PCT-50

¥128,000

テレビ本体（MSX BASIC内蔵）

PCK-50

¥18,500

キーボード

ROM32KB

RAM16KB





日本ビクター

HC-5

¥59,800
ROM32KB
RAM16KB

日本ビクター

HC-6

¥64,800
ROM32KB
RAM32KB





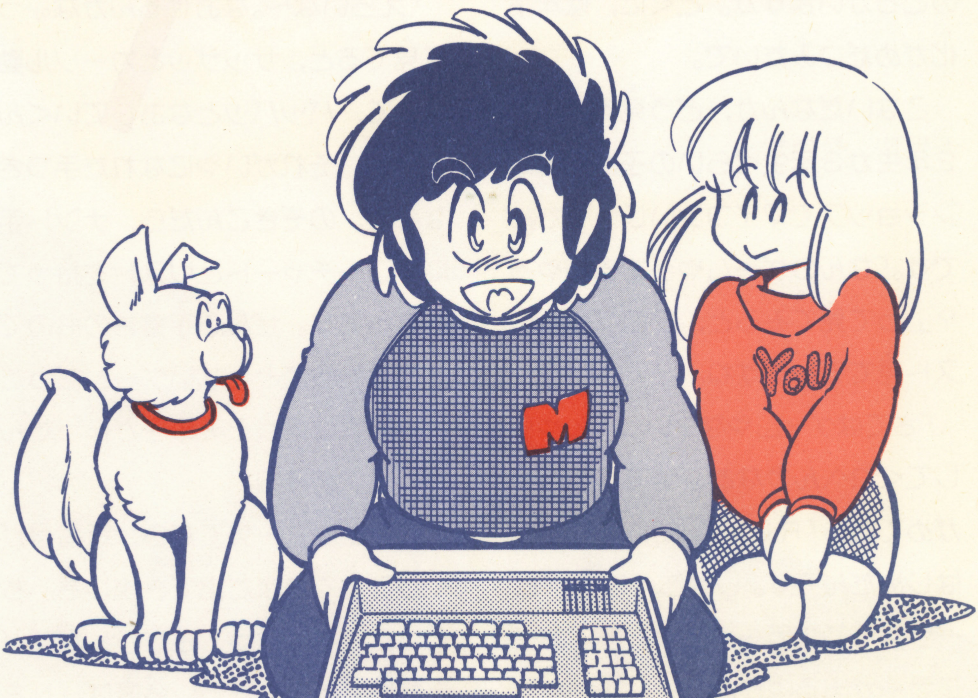
三洋電機　WAVY10

MPC-10

¥74,800
ROM32KB
RAM32KB

UNIT-1

=CAN CAN GAMES=



こんにちは！ 森　巧尚なのです。

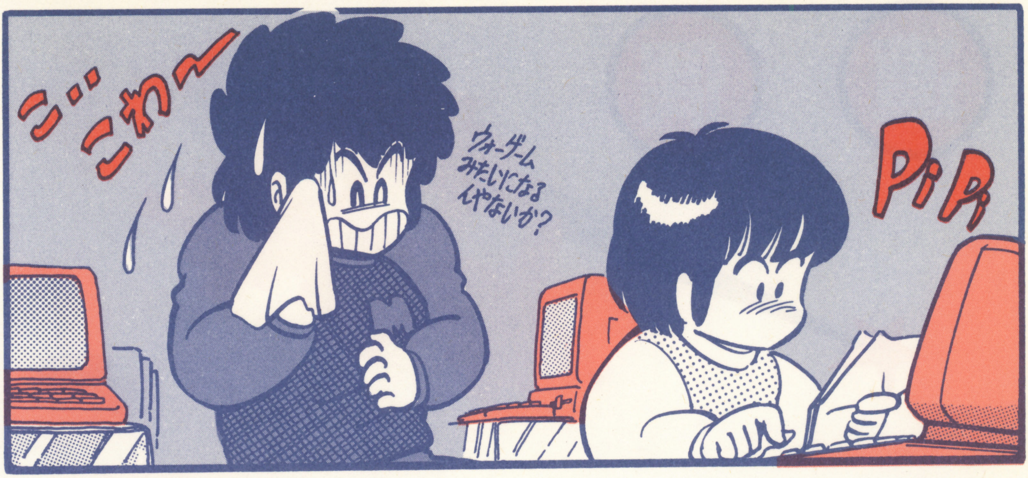
ちかごろは，ほんとにいろーんな人がマイコン使うようになってきたのとちがいますか。とくに，低年令化がめだつみたいで。

こないだなんか，どう見ても小学2年生か3年生ぐらいの子がマイコンショップでマイコンいじってたんです。「なんのゲームやってるんやろ？」って見てみると，プログラムリスト見てるんですね。

「さてはゲームやな？いっぺんやらしてくれへんかなあ。」ってずっとながめてたら『ＲＵＮ』して，ゲームしはじめたんです。しばらくして，『ピーッ』ってエラーがでました。「あ～，エラーが出るようなゲームをいれる店なんかいかんな。」なんて思ってたら，その小学生の子が『ＬＩＳＴ』してまたリスト見はじめたんですよ。

「えらいな～。なおせるんかな。」って見てると，サッサッとカーソル動かして，パッパッとなおしていくんですよ。それがいやになれた手つきなんで，のぞきこんだら，ナント手にフローチャートとリストを持っていたんです。ぜんぶ手書きのもので，今まで見たこともないゲームだったし，あれはきっとその子が作ったんだと思いますね。

ずっとリスト見てたら，行番号が１万こえてもまだ出てきました。ちょっとこわくなってきたりしたけどまだ見てたりしたら，今度は『ＮＥＷ』して帰って行ってしまいました。



こういう子出てくるぐらいだから，マイコンの低年令化はこわい。

で，でも，こういう子はほんとはごくまれなんだと思いますよ。イイヤ！こういう子はほんとにごくまれであってほしいよ。

だってね。ボクがマイコン知ったのが中２の時なんですよ。中２より小２の方がすごいなんて……。

でも，高２の今でも負けてたりして。行番号１万をこすような長〜いプログラムなんて作ったことないもんなァ。９９９０行が最長プログラムですよ〜。

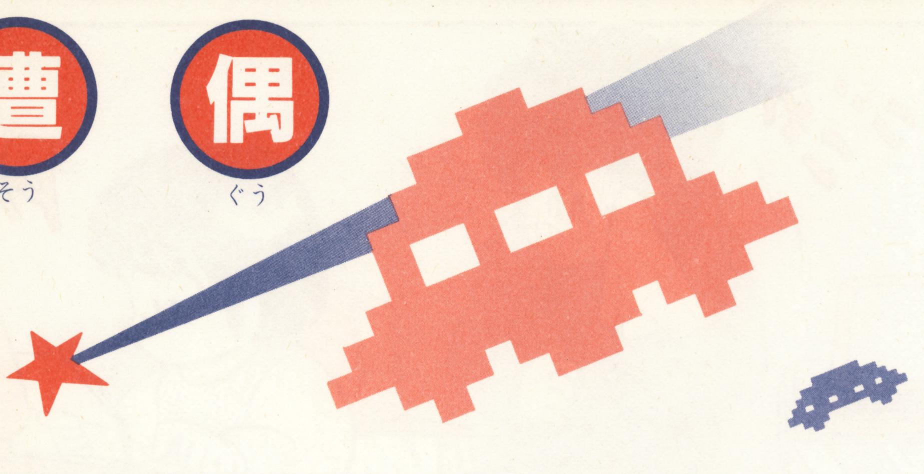
ま，なんにしても低年令化はもっとすごくなると思いますね。だって，マイコンってカンタンなんだから！

英語できなくっても，数学できなくってもカンタンなんだから，いくらでもマイコンする人はふえてくると思いますよ。うん。

と，いうことで，小学生とか初心者向けにこの本を書いてみました！

遭偶

そう　ぐう



これからお話しすることは，ボクがいかにしてマイコンと出会ったのか！についてです。

「え～いうっとうしい！ききと～ないわ！」

と思われる方はど～ぞとばしてお読み下さい。

とは言うものの，やっぱり中にはボクと同じような，ルート（√ではありません。）でマイコンと出会ったという人がいるかも知れませんから，いちおう，簡単にくわしく（ナンノコッチャ）書いて見ました。

ひまつぶしにど～ぞ。



ちっちゃいころのお話し

ちっちゃいころからボクは『物を作る』のが好きでした。図画用紙をはさみで切って，セロテープではって，マジックで色をぬって，「ロボットや」とか言ってわけのわからんもんをよく作ってたんです。

ところが，人形みたいなものばっかり作ってると，なんかこうアキてきて，今度は「おばけやしきい～」とかいって道の上を指でたどっていくと，なんかが出てくるような，しかけのあるスゴロクのできそこないみたいたものを，作ってよろこんで

たんですねェ。このころからゲームっぽいものが好きになったんだと思っております。

　小学校にはいって，本をとりました。名前は，はっきり言えませんが，『学研』の「科学」と「学習」です。この『ふろく』が大好きで，『プランクトン飼育セット』とか『ワイドカメラセット』とかいろいろありました。いつも待ちどおしかったねェ。

　その中でも一番ヨカッタって思ってるのがあの，あの『電子ブロック』ですね。

　本の広告に，『マイキット』と『電子ブロック』ってあって，どちらも，

　「ラジオでも，電子バードでも，なんでもできる」

ていうのにひかれたんですが，『マイキット』は，

「配線は，スプリングにさしこむだけ」

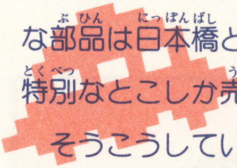
だったのに対し，『電子ブロック』は，

「きみはブロックをならべかえるだけ」

だったんです。もちろん，そのころから『めんどくさがり屋』だったボクはかんたんな『電子ブロック』がほしくなったんですね。

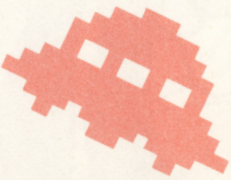
　ところが，100種類をつくりおえると，もうそれ以上は回路図がないことにはどうしようもないんです。

　そこで，普通の電気屋さんで，「トランジスタ下さい。」って言ったんです。自分で作ってみようと思って。でも売ってなかったんです。ああゆう，抵抗とか，コンデンサーみたいな部品は日本橋とか秋葉原みたいな特別なとこしか売ってないんですね。



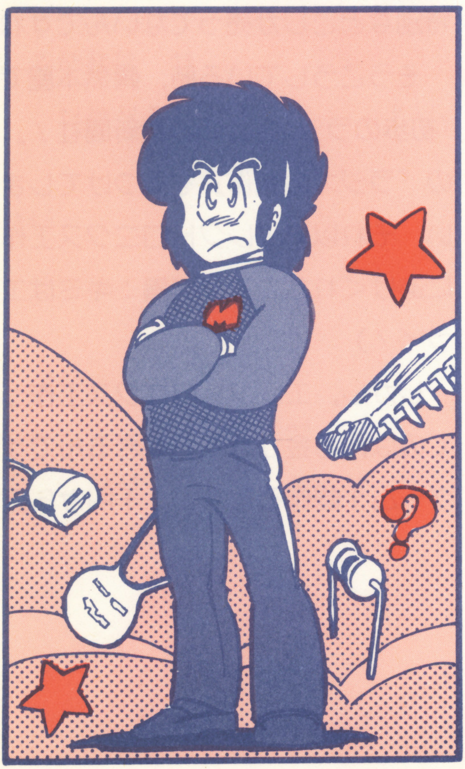
　そうこうしている時，偶然本屋で『初歩のラジオ』と『電波新聞社！』の『ラジオの製作』を見つけてしまい，それ以来エレクトロニクス工作にあけくれた人です。(編：キミはエライ！)

　しかし，エレクトロニクス工作ってのは，お金がかかりすぎるんです。ゲーム1個作るだけで，千円から五



千円ぐらいもかかるんです。１個作るだけで，２，３カ月のお小使いはパーなんですね。

それにゲームの中味は全部決まってるし，回路図はほかの人が作ったものだから，全部ボクが作った，とは言いきれない。そこで回路図の勉強しようかなって思ったんです。が，すぐやめました。むつかしいし，計算がめんどうだったから。(このナマケ者が！)



マイコンとの出会い

そこでまたまたなんかないもんかなって思ってると，広告でマイコンを発見したんですね。

「自動演奏もできる，時計にもなる，タイマーも，ゲームもできる。」

まさになんでもできるって感じで，出てたんでもうこれしかないって思ったんですね。

中学に入ったら買ってもらうはずだったラジカセを中止してマイコンを買ってもらったんです。

とは言っても，ホントは今のようなパソコンじゃないんですよ。ワンボードマイコンつって，緑色の板の上に黒いゲジゲジＩＣがいっぱいのかってるやつなんです。電卓のおばけみたいなのですね。

そして，それは「シャープ」の「ＭＺ－40Ｋ」だったんです。「80Ｋ」とちゃうぞ！

ワンボードマイコンのなかでも単純なもので，時計と自動演奏以外は

何もできない。計算さえできないんですねエ。

そんなのだったから買って1年ぐらいはよろこんでたけど，すぐあきて(ホントにアキっぽい！)，そして「マイコンなんて，でーっきれーだーっ！」て言ってたんです。

今度こそ本当のマイコンとの出会い

そして，もとのエレクトロニクス工作にもどりかけた時，現在のマイコンに出会ったんです。

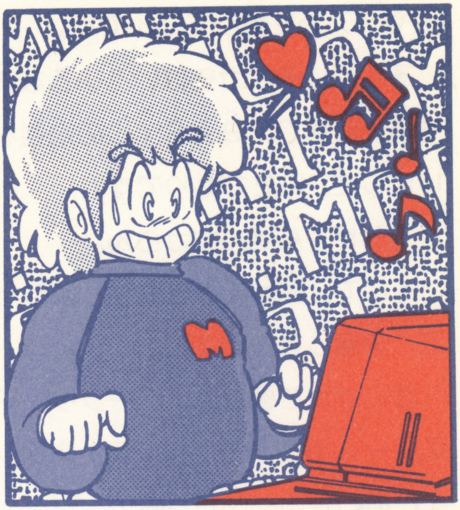
う～感動物語！

そう，あれは『デジタルゲームマシン・ガリレオ』を作ろうと理科部の先ぱいと，神戸のパーツ屋さんへ行った時でした。

知らない間にマイコンコーナーなるものが，すみっこにできていて，

「ふ～ん，これがテレビゲームのできそこないか！」

ってあまりおどろきもしなかったんです。



だって，当時はやってた『インベーダーゲーム』友だちは何万点ってとれるのに，ボクは 900 点も出せなかったんですよ。今でもそうだけど。

ところが，先ぱいがコツコツってボタンを押したらなんと，ボクの名前が画面にずらっと出てきたじゃありませんか。

「ウワッ。テレビにボクの名前が出た！」

ってよろこんでたんです。(なんか前にも言ったことのあるようなセリフ。わかる人にはわかる。)

うしろからは，マイコンの自動演奏も始まるし，これこそボクの追い求めてきたものだ！（なに言ってる

んや！）って思ってたんです。

そして，それからはいろいろな本を買いあさり，ＢＡＳＩＣの勉強をしました。したつもりです。

でもぜ〜んぜんわからん。

そこで，買ってから勉強しようって，決意したんですね。

ほしかった機種は,「ベーシックマスターＬ II$_2$」グリーンディスプレイとあわせると，13万円！

ほんとは，20万円ほどするんだけど，型が古くなってきてるから安くなったんです。

でも，高いことは高い。そこで考えました。

ヒラメキ＝その１

○エレクトロニクス工作でゲーム１コ作るのに約五千円。26コ以上作ったらそのぶんとくする！

ヒラメキ＝その２

○パックマンのプログラム，マイコンに入れて，千三百回遊ぶだけで，もとがとれる！１回100円だから。

ヒラメキ＝その３

○マイコンに自動演奏させたらラジカセのかわりになる！

かもしれない？

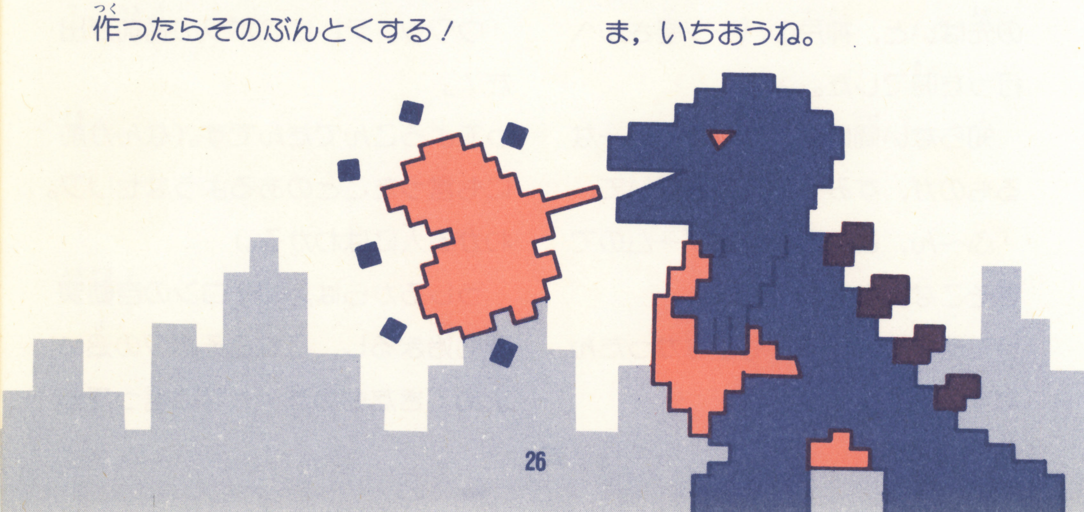
ヒラメキ＝その他

その他いろいろの理由から買うことにしました。

こんなこともあろうかと，小さいころからずっとためてきたお年玉を，全部はたいて買ったんです。

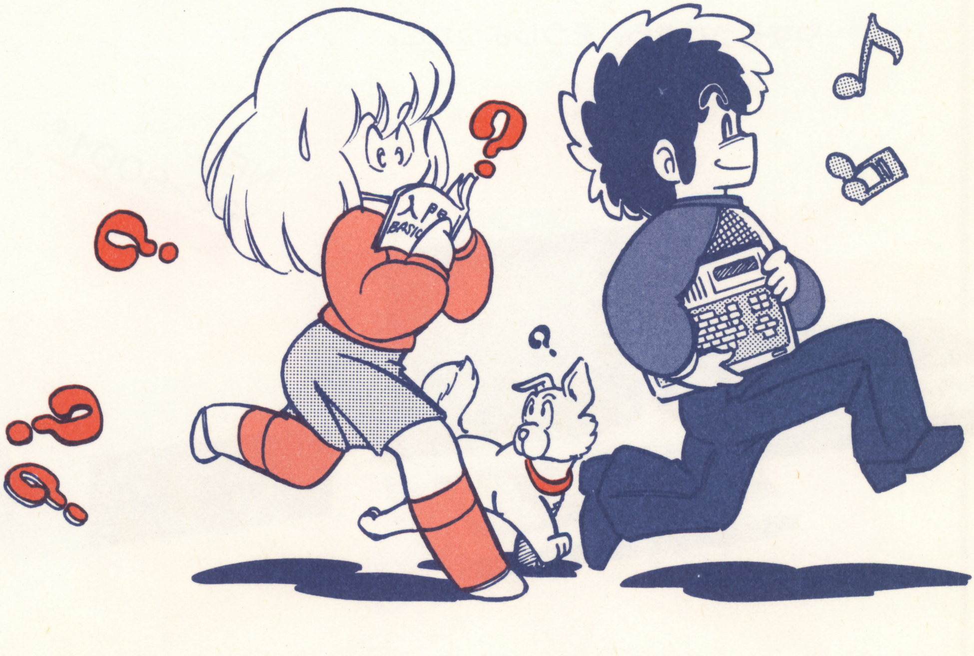
これが，ボクとマイコンの出会いなんです。

ま，いちおうね。



UNIT-2

= アニメーション =



UNIT-2

マイコンに絵をかこう

それじゃあ，さっそく『ゲームの作り方』なんかを話してくことにしようかなー。

まず手はじめに。といっても，いろいろあるんだけどね。ここでは，キャラクタを使って文字を作るっていうところからはじめようって思います。

やっぱ，文字の中では『アルファベット』が一番作りやすそうだから，そうしようっと。



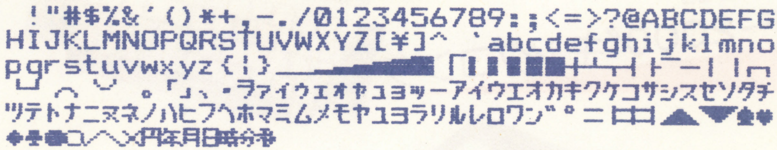
キャラクタ全員集合!!

ん〜と，まずその前にどんなキャラクタが使えるんか見てみることにしようか。

ここでは，『ＰＣ-８００１』くんを使うことにしました。なんでやねん？というと一番標準って気がするでしょ！でもＭＳＸ用でも説明します！

えーと，で，キャラクタですが，ＰＣ-８００１ではこれだけ出せるわけですよね。ごぞんじのとおり。〔図１〕

図１



つまり，これだけのキャラクタをうまく組み合わせて，文字でも絵でも作っちゃおうってわけですよ。

しかし，たったこれだけのキャラクタで，いったいどんな絵がかけるというんだろうね。いえいえ，思ってるよりそーとーいっぱいかけるんですよ。ホント。



NEC
"PC-8001mkII"



ソニー
"HB-55"
HIT BIT



松下電器
"CF-2000"キングコング



YAMAHA
"YIS-503"



東芝
"HX-10D"パソピアIQ

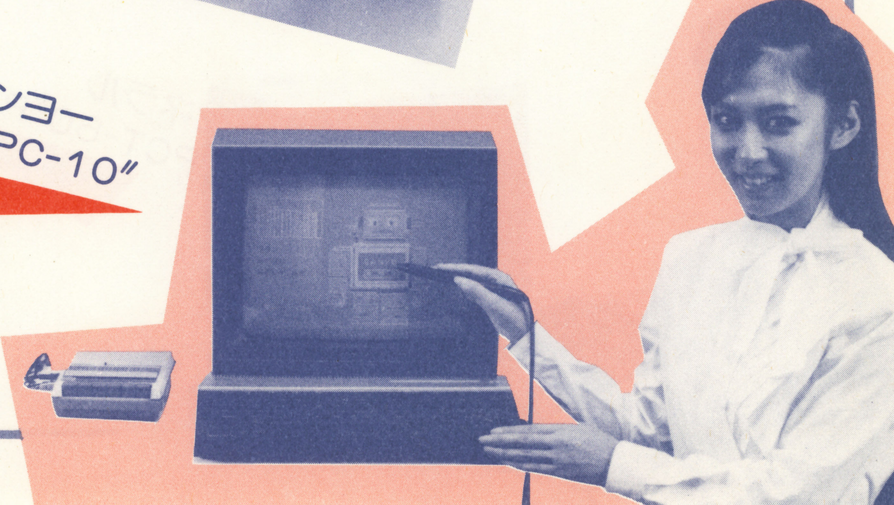


富士通
"FM-X"



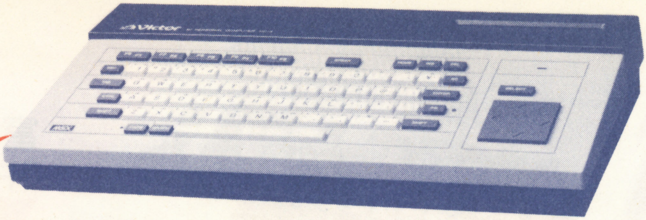
日立
"MB-H1"

サンヨー
"MPC-10"



UNIT-2

ビクター
"HC-5"





キヤノン
"V-10"

三菱
"ML-8000"

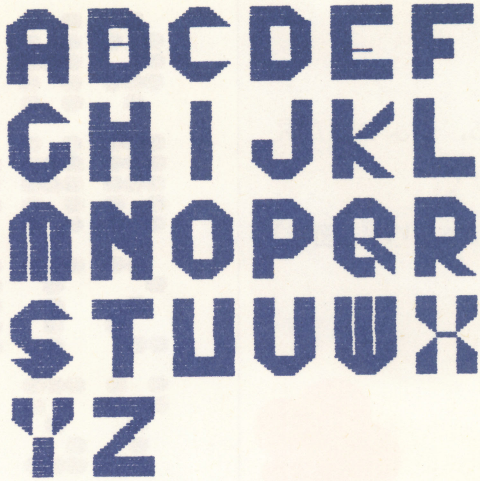




ゼネラル
"PCT-50"PAXON

そんでもって アルファベット

図 2



それじゃあ，まずこんなの。〔図 2〕

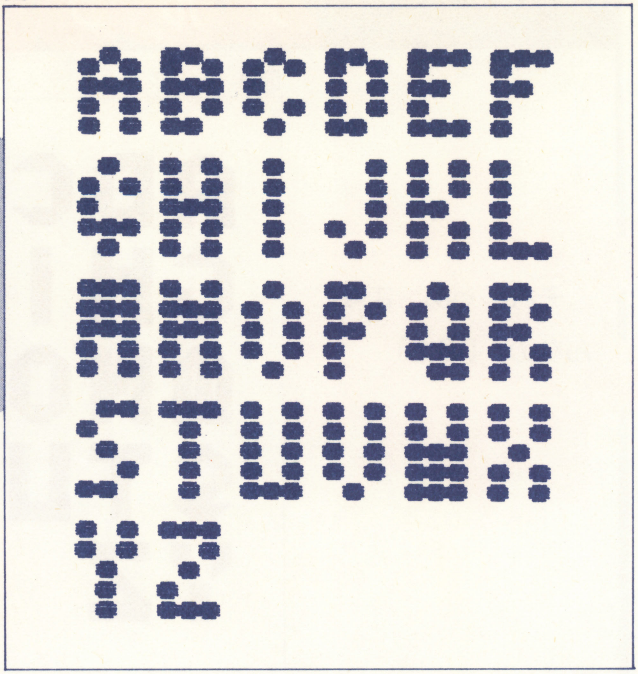
図 3



そしたら，こんなのは？〔図 3〕

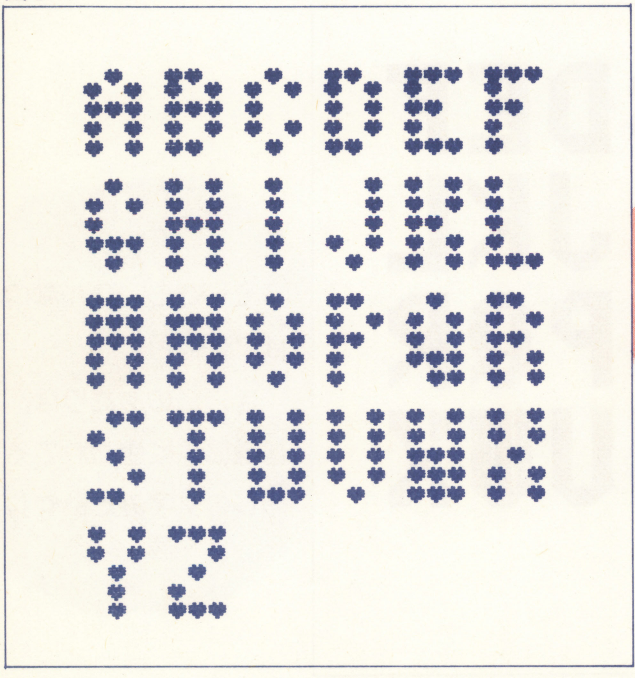
ま，このあたりは，普通によく使われてる感じの文字みたいやね。

図 4



でも，ちょっとかえるだけで，
こうなったり！〔図 4〕

図 5



こうなったりするねんな！〔図 5〕

そいでもって〜！
これが，あの『高橋はるみ』さんの字体，『HARUMI体』〔図6〕っていうのかな？

図6

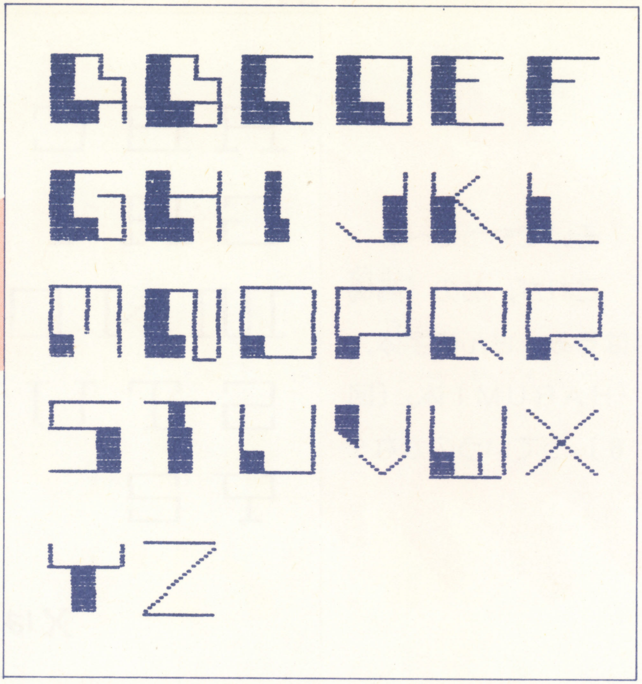


図7



それじゃあ，負けるものか！と，『YM体』〔図7〕ナンノコッチャ？

図8



『バイト体（たい）』っぽく！〔図8〕

図9



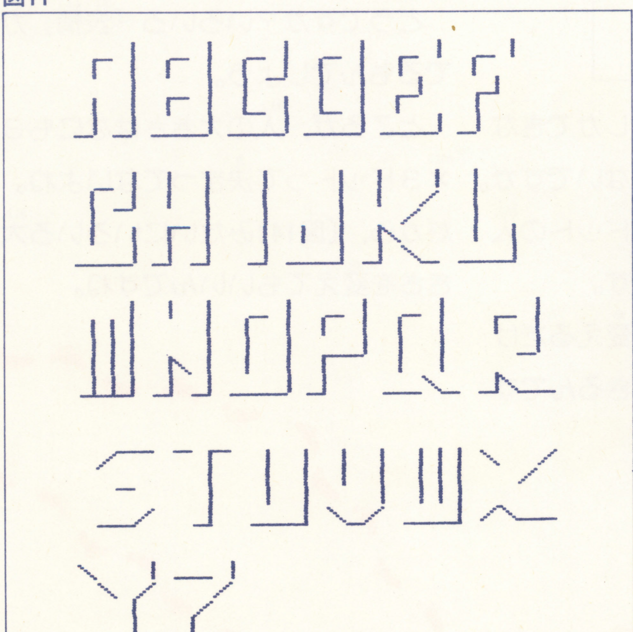
『PUDGY（パジー）体（たい）』っぽく！〔図9〕

図10



不思議な『MIRROR体』？〔図10〕

図11



そして，『SHADOW体』！〔図11〕

ど～ですか。いろいろできるもんでしょ。

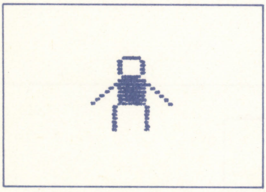
おひとつ，いか～っすかっ！

普通の人

文字がかけたなら，こんどは絵をかこう！

まず最初は，ごく普通に人なんかかいてみようか。人といっても，いろいろあるんだけど，〔図12〕みたいなのがごく普通の人ですよね。

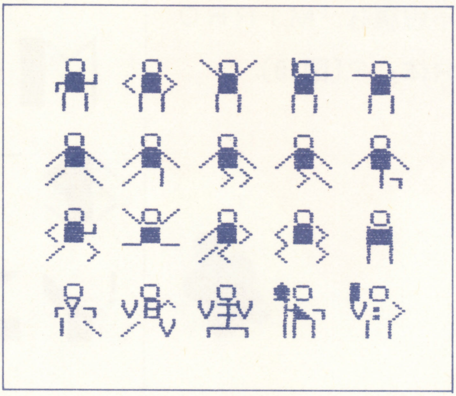
図12



でも，普通はこれだけしかできない！なんて思ったりしてないですか。ホントは，たった３×３ドットの人でもいろいろできるんです。

手や足を，ほんの少し変えるだけでぜんぜんちがう人ができるんですよ。〔図13〕

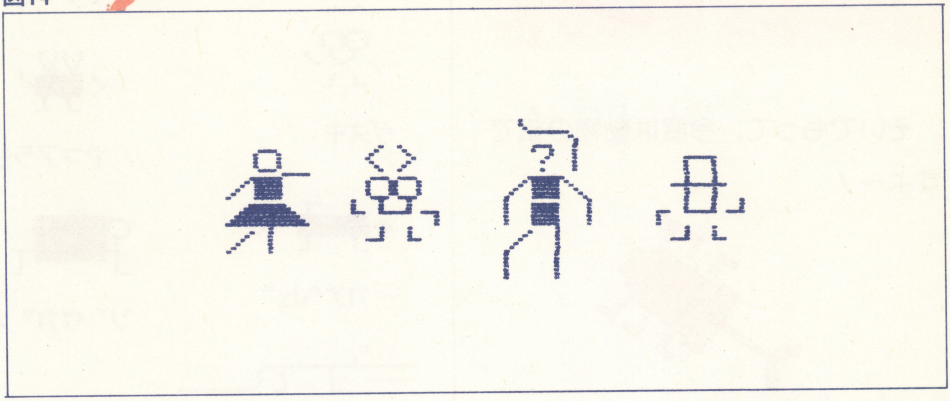
図13

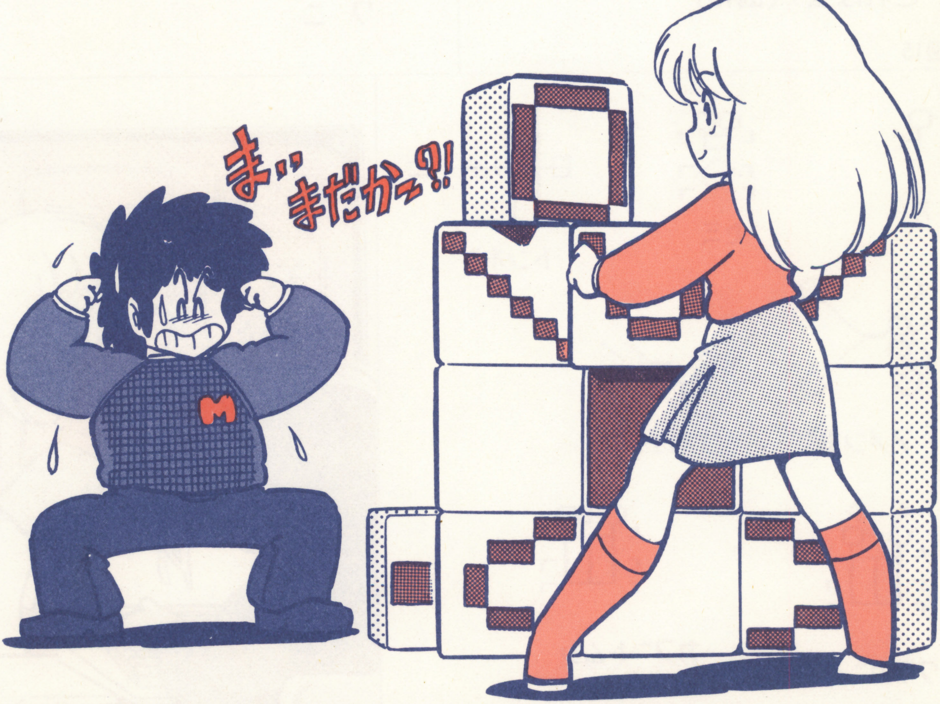


どうですか？いろいろ『表情』がでるもんでしょう。

ところが，人の大きさはなにも３×３ドットって決まってないよね。だから，〔図14〕みたいにいろいろ大きさを変えてもいいんですね。

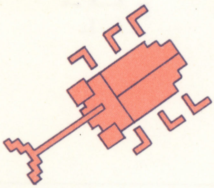
図14





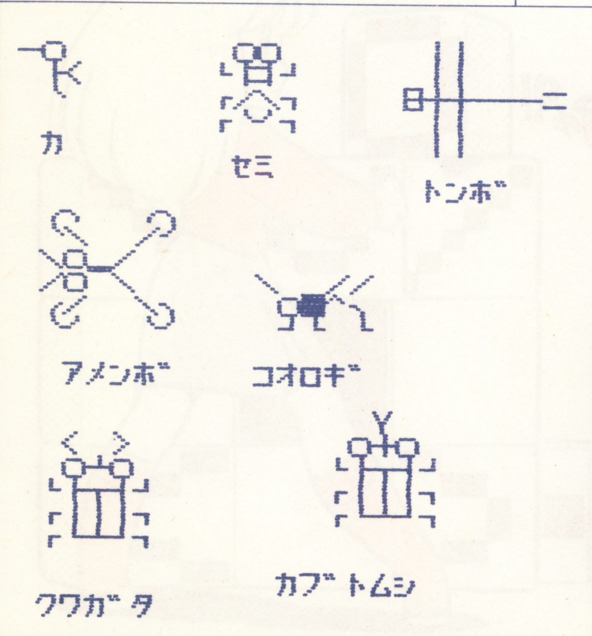
動物

そいでもって，今度は動物の絵ですよ～！



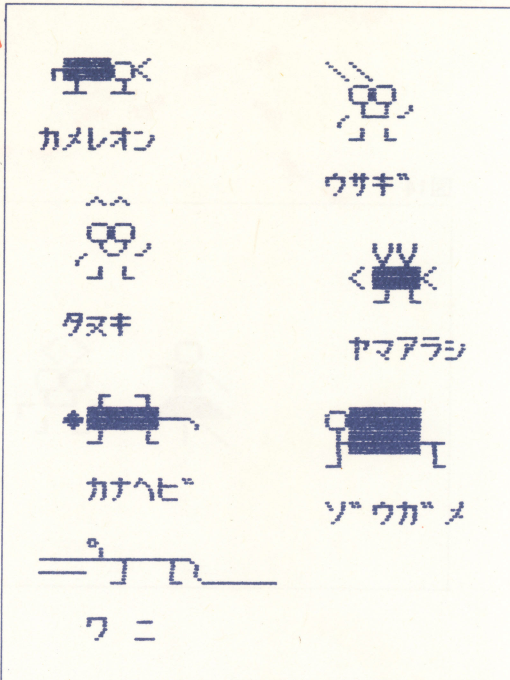
これは虫！〔図15〕

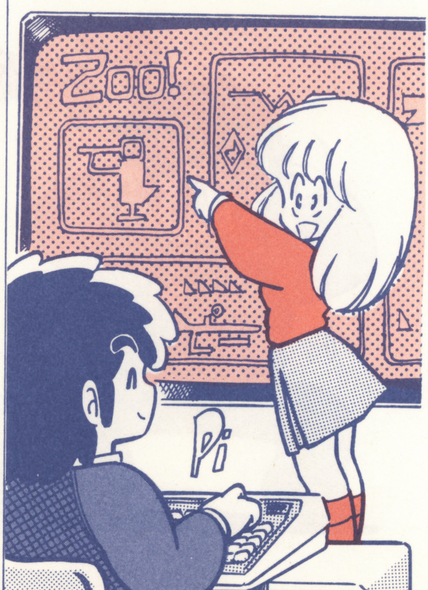
図15



これは動物！〔図16〕

図16







キリンやゾウ！〔図17〕

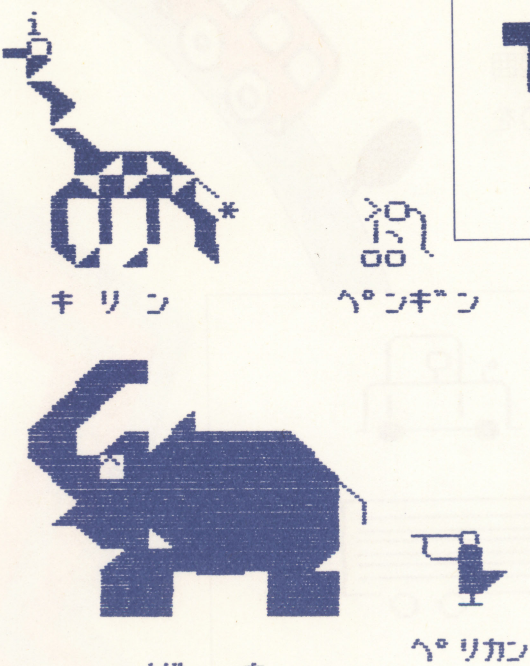


図17

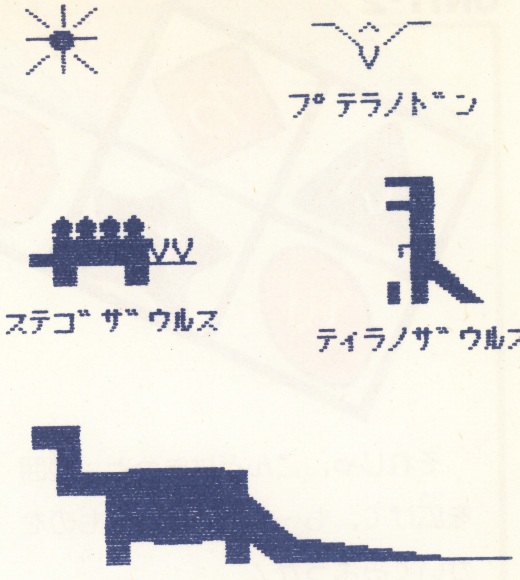
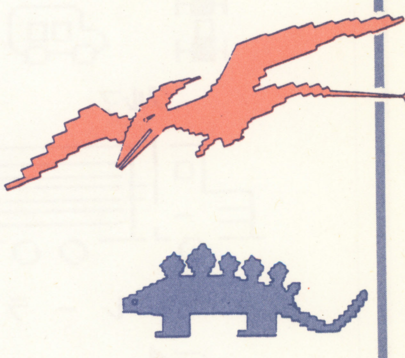


図18

これは恐竜でしょ！〔図18〕

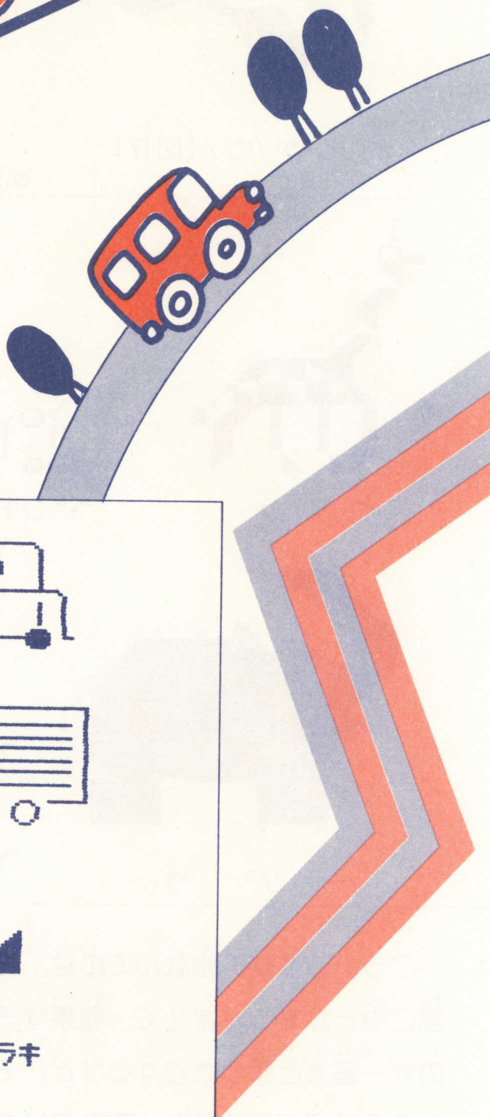


こういう動物の絵なんてのは，実際に虫とかをつかまえて，観察するのが一番だと思ったりするけど，そうそうすぐつかまるもんでもないから，図鑑なんかをじーっくり見るのがいいですよ。

キリンは首が長い。ゾウは大きい。カメレオンは目がおもしろい。

いろいろわかりますよ〜。そのとくちょうを生かすようにすれば，絵も似てくるだろうし，ゲームのきっかけにもなったりすると思うよ。

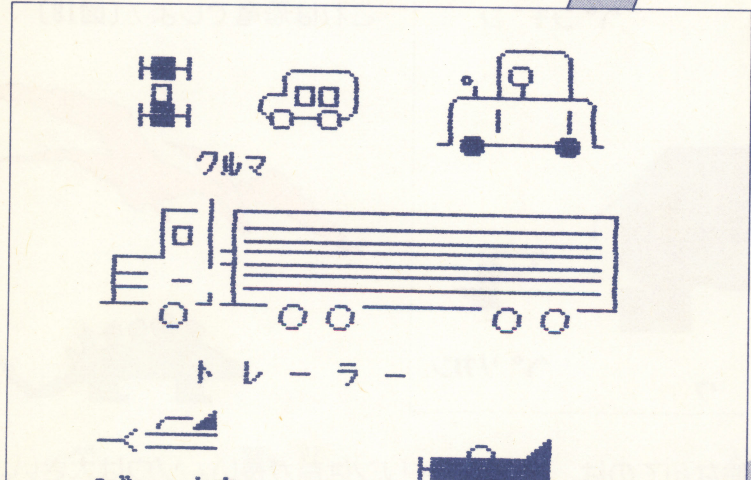
いろんな物



それじゃ，こんどはもっと，範囲を広げて，も〜っといろんなものをかいてみようか！

まずは，乗り物！〔図19〕

図19



身(み)のまわりの物(もの)！〔図20〕



図20

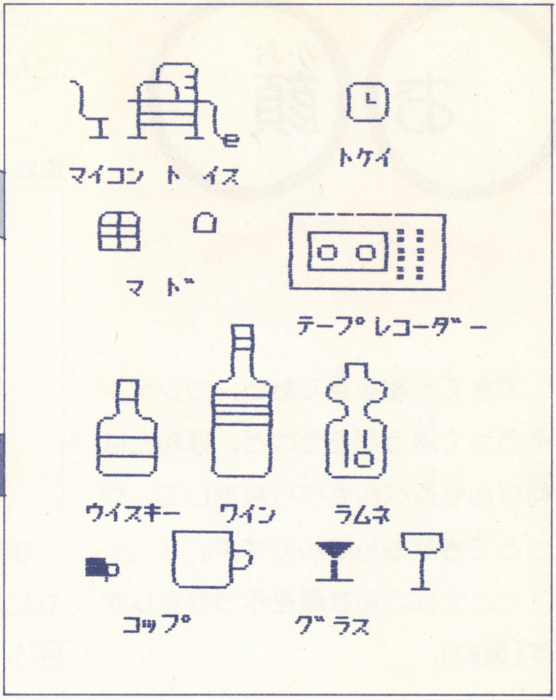
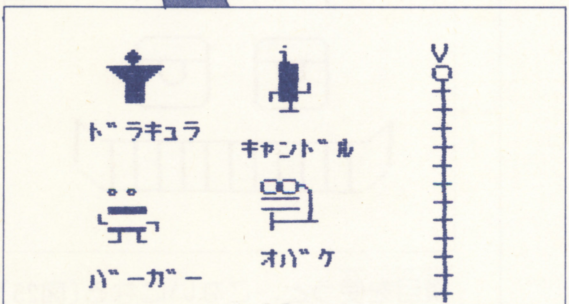


図21



モンスター！〔図21〕

あ～つ，しんど。

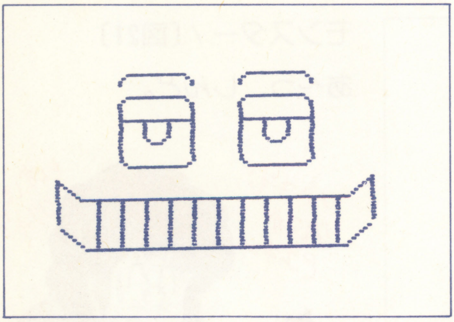




できてる絵を見てたら，カンタンそうって思うだろうけど，ほんとは何べんも何べんも作りなおして，やっとできたもんなんですよ。

たとえばこんな顔を作ったとします〔図22〕。

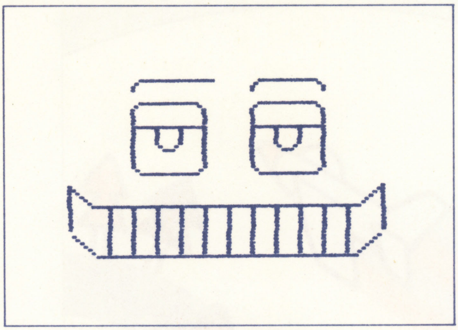
図22



とぼけた顔や！

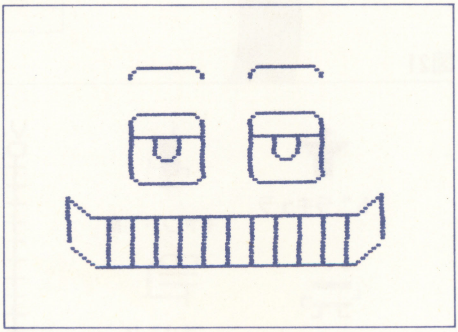
このまゆげを1コ変えるだけで，こんなに変わるものなんです〔図23〕。

図23



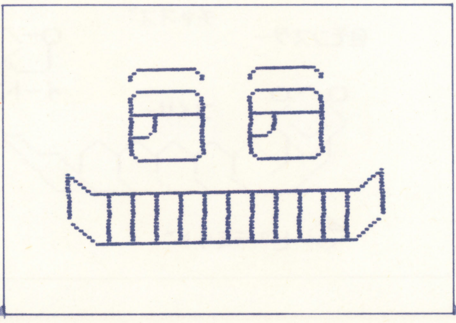
まゆげと目の間をあけると，こんなになるし〔図24〕，

図24



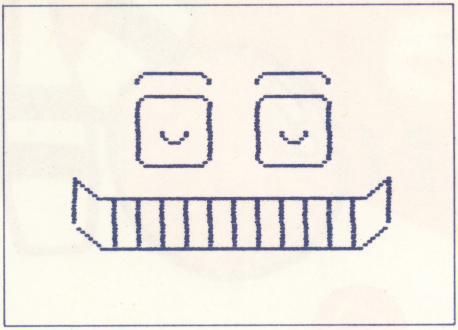
横目を使うと，こないになる〔図25〕。

図25



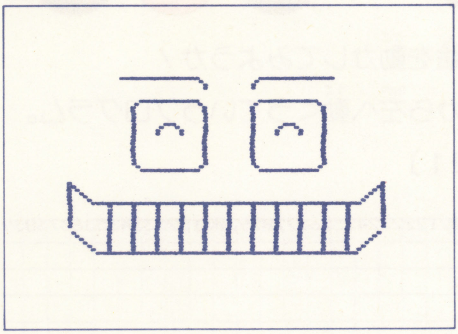
ねむってんのは〔図26〕，

図26



わらってんのは〔図27〕，

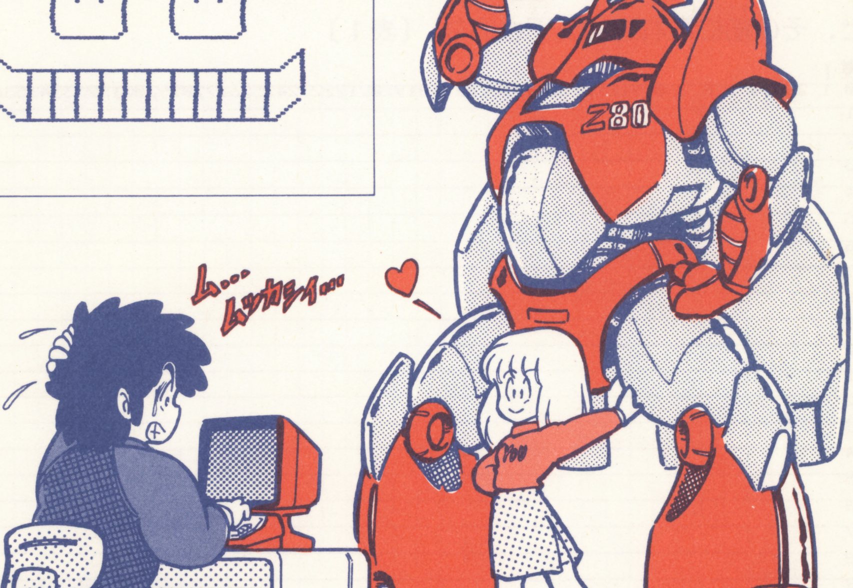
図27



ほんの少し変えるだけで，ぜんぜん感じがかわってくるもんなんですねエ。

どこをどう変えたらどうなるか？これはいろいろ時間と手間をかけて，『挑戦』してみるしかないね。

このキャラクタによってゲームのおもしろさが，ぜんぜん変わってくるもんだから，ガンバロー！



アニメーションを作ろう



ボールをコロがそう

絵をかくだけにあきたら，今度はその絵を動かしてみようか！

まず最初はカンタンに，『ボール』が右から左へ動くっていうプログラム。

と，その前にこれを見て下さいな。〔表1〕

表1

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
1																																							
2																																							
3																																							
4																																							
5																																							
6																																							
7																																							
8																																							
9																																							
10																																							
11																																							
12																																							
13																																							
14																																							
15																																							
16																																							
17																																							
18																																							
19																																							
20																																							
21																																							
22																																							
23																																							
24																																							

これがＴＶ画面だと考えて下さい。するとヨコ40，タテ25のマス目になってますね。マイコンは，このマス目の上に文字をおいて表示していたんですねエ。

ただしこれは，〔リスト１〕ってした時の話！

リスト１ N-BASIC

```
WIDTH 40,25
```

たてはば指定（25）
横はば指定（40）

また，それだけじゃなく，〔リスト２〕のようにいろいろ変えられますよ！

リスト２ N-BASIC

```
WIDTH 40,20

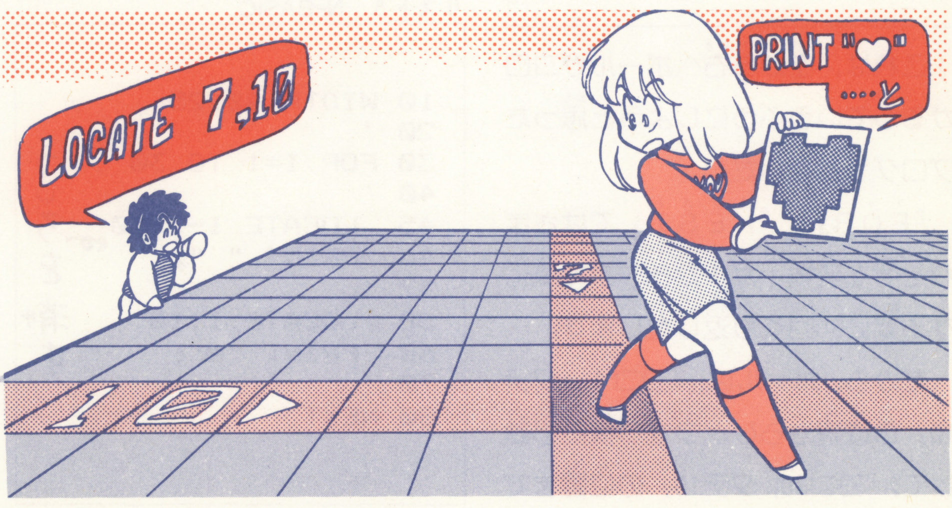
WIDTH 80,20

WIDTH 80,25
```

で，この画面の好きな所に絵をかきたいときは，こうすることできます。〔リスト３〕

リスト３ N-BASIC

```
LOCATE 30,10 :PRINT "●"
```



これは，ヨコ30，タテ10の位置にボールを表示させる時のこと。

もうだいたいわかっただろうけど，このボールをかく位置を少しずつずらしていけば，ボールが動いているように見えるだろうっていうわけなんですね。

それじゃ，こうしてみます。〔リスト4〕

リスト4　N-BASIC

```
10 WIDTH 40,25
20 '
30 FOR I=1 TO 30
40 '
50  LOCATE I,10
60  PRINT "●";
70 '
80 NEXT
```

これは，左から右へボールがコロがるっていうふうにしようと思ったプログラムなんだね。

『FOR』と『NEST』ではさまれた所を変数Iが1から30まで変化する間に30回くり返しをします。

だから，ボールは，『ヨコ1，タテ10』の位置からひとつずつ横に移動して，『ヨコ30，タテ10』の位置まで動くはずですよね。

じゃ，RUNしてみようね。〔図28〕

図28

```
RUN
●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

ところが，こういうことがおこってしまったのだ。

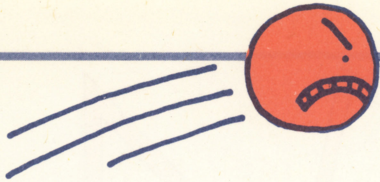
これは，つぎつぎに横にかきたしていくだけで，前に画いたあとが，のこってたからこうなったわけなんです。

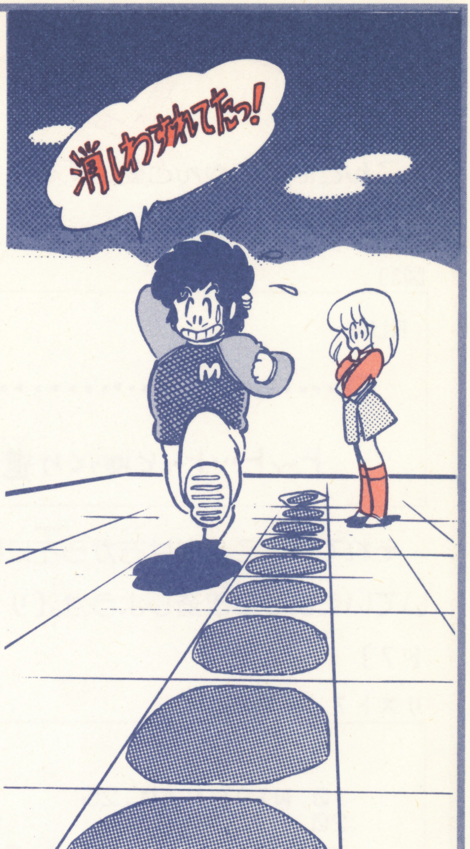
じゃあ，どうするか！もちろん後ろを消しながら移動するんだヨ。〔リスト5〕

リスト5　N-BASIC

```
10 WIDTH 40,25
20 '
30 FOR I=1 TO 30
40 '
45  LOCATE I-1,10
46  PRINT " ";
47 '
50  LOCATE I,10
60  PRINT "●";
70 '
80 NEXT
```

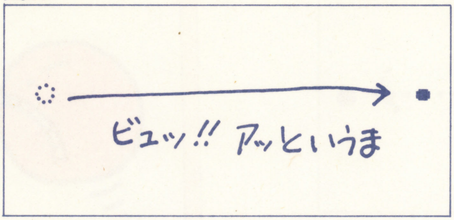
うしろを消す





こんどは，あとが残らずきれいに動いたね。〔図29〕

図29



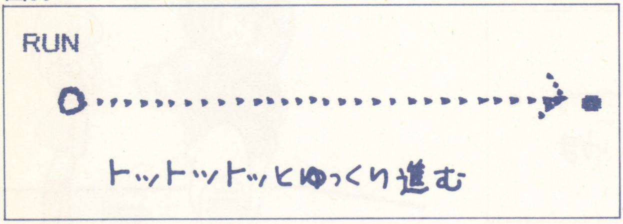
でも，ボールの動きがはやすぎて，とても動いてるように見えない。そんだから，こんどはかいてから少し時間つぶしをして，そして1歩横に動いてくようにしてみるんです。〔リスト6〕

リスト6　N-BASIC

```
10 WIDTH 40,25
20 '
30 FOR I=1 TO 30
40 '
45  LOCATE I-1,10
46  PRINT " ";
47 '
50  LOCATE I,10
60  PRINT "●";
70 '
75  FOR J=1 TO 10:NEXT J     ← 時間つぶし
76 '
80 NEXT
```

こんどは，ちゃんと動いてるように見えたね。〔図30〕

図30

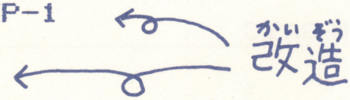




それでは，こんどは右から左に動いていくように改造しようか。〔リスト7〕

リスト7　N-BASIC

```
10 WIDTH 40,25
20 '
30 FOR I=30 TO 1 STEP-1
40 '
45  LOCATE I+1,10
46  PRINT " ";
47 '
50  LOCATE I,10
60  PRINT "●";
70 '
75  FOR J=1 TO 10:NEXT J
76 '
80 NEXT
```



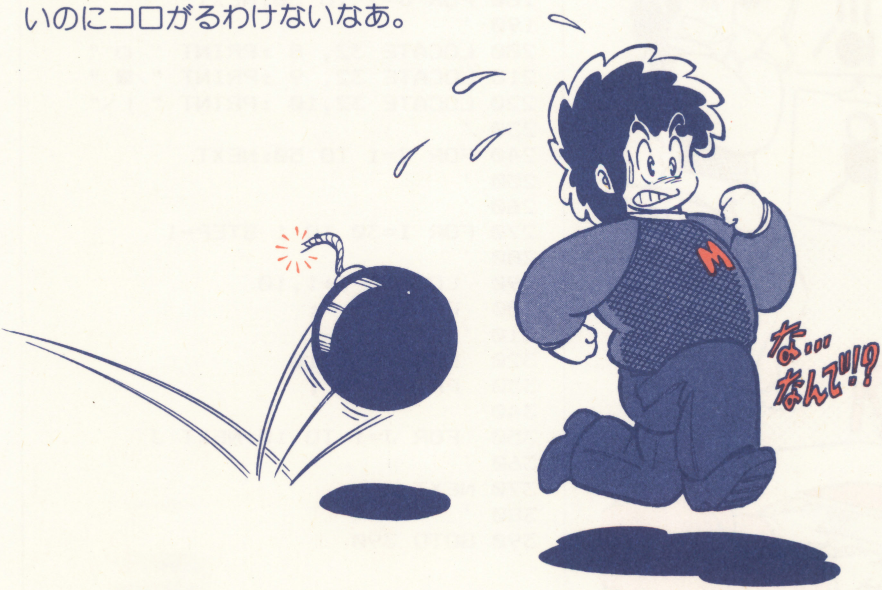
でも，これだけだったら，ただ動いてるだけにしか見えないから地面をかきたそう！ついでに，下のファンクションキーも消して，はじまる時に画面がきれいになるようにもしちゃおっと。〔リスト8〕

リスト8　N-BASIC

```
10 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
20 PRINT CHR$(12);
30 '
35 LINE(0,11)-(39,11),"■"
40 FOR I=30 TO 1 STEP-1
50 '
60  LOCATE I+1,10
70  PRINT " ";
80 '
90  LOCATE I,10
100  PRINT "●";
110 '
120  FOR J=1 TO 10:NEXT J
130 '
140 NEXT
```

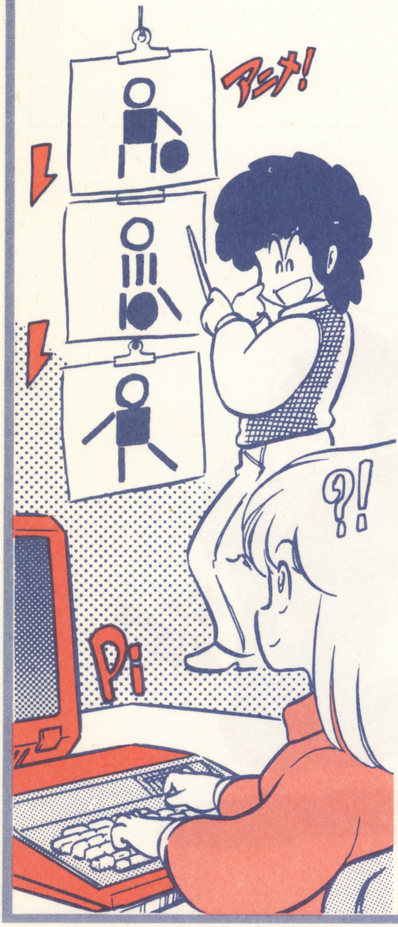
←きれいにして
←線をひく

どうだ！いかにもコロがってるって気がするだろ。でも，な〜んもないのにコロがるわけないなあ。



ボーリングにしちゃえ

やっぱりボールをころがす人(ひと)がいなくちゃだめだね。だから，こうしてみました！〔リスト９〕



リスト９　N-BASIC

```
10 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
20 PRINT CHR$(12);
30 '
40 LINE(0,11)-(39,11),"■"
50 '
60 LOCATE 32, 8 :PRINT " ○ "
70 LOCATE 32, 9 :PRINT " ■＼"
80 LOCATE 32,10 :PRINT " |●"
90 '
100 FOR J=1 TO 500:NEXT
110 '
120 BEEP 1:BEEP 0
130 '
140 LOCATE 32, 8 :PRINT " ○ "
150 LOCATE 32, 9 :PRINT " ||| "
160 LOCATE 32,10 :PRINT " ●＼"
170 '
180 FOR J=1 TO 50:NEXT
190 '
200 LOCATE 32, 8 :PRINT " ○ "
210 LOCATE 32, 9 :PRINT "／■ "
220 LOCATE 32,10 :PRINT " |＼"
230 '
240 FOR J=1 TO 50:NEXT
250 '
260 '
270 FOR I=30 TO 1 STEP-1
280 '
290  LOCATE I+1,10
300  PRINT " ";
310 '
320  LOCATE I,10
330  PRINT "●";
340 '
350  FOR J=1 TO 10:NEXT J
360 '
370 NEXT
380 '
390 GOTO 390
```

どーですか！

ここまでくれば，カラーにしてもうボーリングにしてしまおー！〔**リスト10**〕（N－BASIC），〔**リスト11**〕（MSX）

リスト10　N-BASIC

```
10 REM ===========================
20 REM ===                     ===
30 REM ===      ﾎﾞｰﾘﾝｸﾞ!!      ===
40 REM ===                     ===
50 REM ===   ｼｮｰﾄ ｼｮｰﾄ ｱﾆﾒ     ===
60 REM ===                     ===
70 REM ===                     ===
80 REM ===========================
90 '
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 LINE(0,11)-(39,11),"■",6
140 '
150 LOCATE  0,10 :PRINT "iiii"
160 '
170 LOCATE 32, 8 :PRINT " ○ "
180 LOCATE 32, 9 :PRINT " ■＼"
190 LOCATE 32,10 :PRINT " |‖";
200 COLOR 1
210 PRINT "●";
220 COLOR 7
230 '
240 FOR J=1 TO 1000:NEXT
250 '
260 BEEP 1:BEEP 0
270 '
280 LOCATE 32, 8 :PRINT " ○ "
290 LOCATE 32, 9 :PRINT " ||| "
300 LOCATE 32,10 :PRINT " |";
310 COLOR 1
320 PRINT "●";
330 COLOR 7
340 PRINT "＼";
350 '
360 FOR J=1 TO 50:NEXT
370 '
380 LOCATE 32, 8 :PRINT " ○ "
390 LOCATE 32, 9 :PRINT "／■ "
400 LOCATE 32,10 :PRINT " |＼"
410 '
420 FOR J=1 TO 50:NEXT
430 '
440 COLOR 1
450 '
460 FOR I=30 TO 0 STEP-1
470 '
480  LOCATE I+1,10
490  PRINT " ";
500 '
510  LOCATE I,10
520  PRINT "●";
530 '
540  FOR J=1 TO 10:NEXT J
550 '
560 NEXT
570 '
580 COLOR 7
590 '
600 BEEP 1
610 LOCATE  0, 9 :PRINT "iiii"
620 BEEP 0
630 '
640 FOR I=1 TO 100:NEXT
650 '
660 LOCATE  0, 9 :PRINT "    "
670 LOCATE  0,10 :PRINT "____"
680 '
690 FOR I=1 TO 300:NEXT
700 '
710 BEEP 1
720 '
730 COLOR 2
740 LOCATE 10, 3 :PRINT "▲▲▲▲▲"
750 LOCATE 10, 4 :PRINT "■ストライク!■"
760 LOCATE 10, 5 :PRINT "▼▼▼▼▼"
770 '
780 BEEP 0
790 '
```

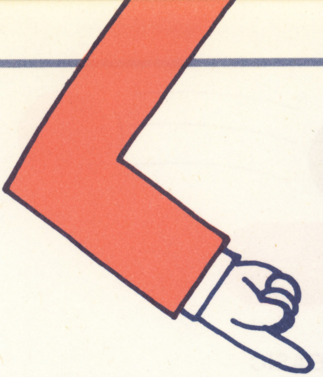
ボーリング！



リスト11　MSX

```
10 REM ============================
20 REM ===                      ===
30 REM ===      ﾎﾞｰﾘﾝｸﾞ!!        ===
40 REM ===                      ===
50 REM ===   ｼｮｰﾄ ｼｮｰﾄ ｱﾆﾒ       ===
60 REM ===                      ===
70 REM ===             For MSX  ===
80 REM ============================
90 '
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,6:CLS
120 '
130 LOCATE 0,11
140 PRINT "────────────────────────────";
150 LOCATE 0,10:PRINT "iiii"
160 '
170 LOCATE 32, 8 :PRINT " O "
180 LOCATE 32, 9 :PRINT " ●┐"
190 LOCATE 32,10 :PRINT "||";
200 '
210 PRINT "●";
220 '
230 '
240 FOR J=1 TO 3000:NEXT
250 '
260 PLAY "O5C64","O5E64","O5G64"
270 '
280 LOCATE 32, 8 :PRINT " O "
290 LOCATE 32, 9 :PRINT "|||"
300 LOCATE 32,10 :PRINT "|";
310 '
320 PRINT "●";
330 '
340 PRINT "┘"
350 '
360 FOR J=1 TO 50:NEXT
370 '
380 LOCATE 32, 8 :PRINT " O "
390 LOCATE 32, 9 :PRINT "┌● "
400 LOCATE 32,10 :PRINT " |└"
410 '
420 FOR J=1 TO 50:NEXT
430 '
440 '
450 '
460 FOR I=30 TO 0 STEP -1
470 '
480  LOCATE I+1,10
490  PRINT " ";
500 '
510 LOCATE I,10
520  PRINT "●";
530 '
540  FOR J=1 TO 10:NEXT
550 '
560 NEXT
570 '
580 '
590 '
600 PLAY "O8S0M500C"
610 LOCATE  0, 9 :PRINT "iiii"
620 '
630 '
640 FOR I=1 TO 100:NEXT
650 '
660 LOCATE  0, 9 :PRINT "    "
670 LOCATE  0,10 :PRINT "┐┐┐┐"
680 '
690 FOR I=1 TO 300:NEXT
700 '
710 PLAY "M100L64O7CDEFGAB"
720 '
730 COLOR  1,11
740 LOCATE 10, 3 :PRINT "┐ ┘ ┘ ┘ ┌"
750 LOCATE 10, 4 :PRINT "|ｽﾄﾗｲｸ!|"
760 LOCATE 10, 5 :PRINT "└──────┘"
770 '
780 COLOR 6
790 '
```





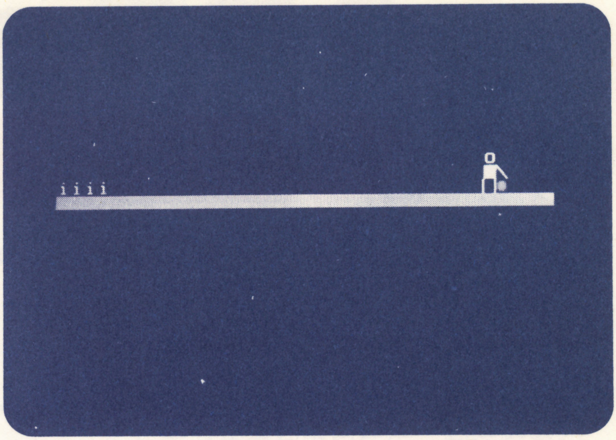


写真14　かまえて，ヨーイ！

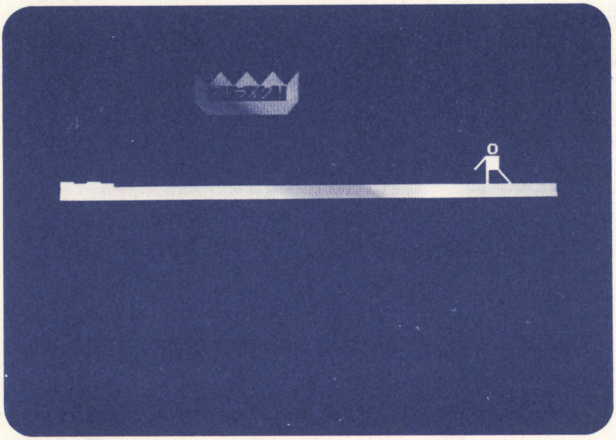


写真15　ヤッター！ストライク





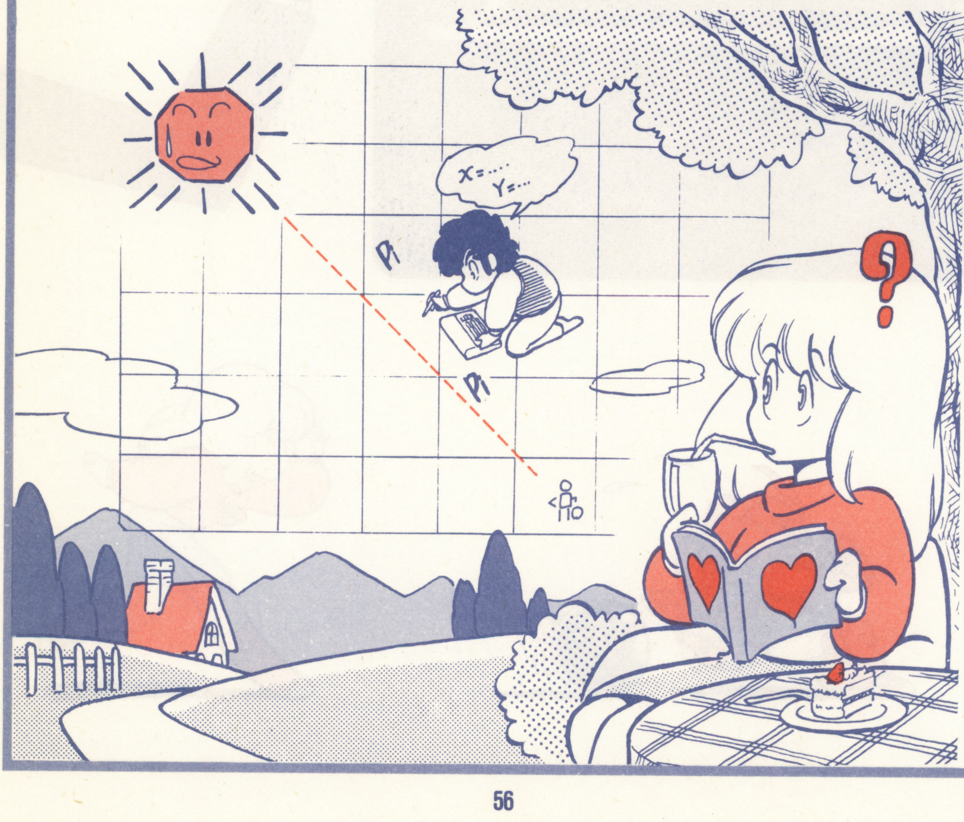
ボール投げデス

ボールをコロがしてるだけっていうのもなんだから，今度は投げてみようか！

いままでは，ヨコにだけ動かしてだけど，ヨコに動かすと同時にタテにも動かしたら，ナナメに飛ばせるねエ。ねっ。〔リスト12〕

リスト12　N-BASIC

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 X=20 :Y=15
140 '
150 FOR I=1 TO 15
160 '
170  LOCATE X+1,Y+1:PRINT " ";
180  LOCATE X   ,Y  :PRINT "●";
190 '
200  X=X-1 :Y=Y-1
210 '
220  FOR J=1 TO  5 :NEXT
230 NEXT
```



すると，またアニメがでけた。

〔リスト13〕(N－ＢＡＳＩＣ),〔リスト14〕(ＭＳＸ)

リスト13　N-BASIC

```
10 REM ==========================
20 REM ===                    ===
30 REM === << MOON LIGHT >>   ===
40 REM ===                    ===
50 REM ===  ｼｮｰﾄ ｼｮｰﾄ ｱﾆﾒ     ===
60 REM ===                    ===
70 REM ===                    ===
80 REM ==========================
90 '
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 LINE(0,20)-(39,20),"■",6
140 '
150 X=20 :Y=15
160 '
170 COLOR 2
180 LOCATE  4, 0:PRINT "＼＼|／／"
190 LOCATE  4, 1:PRINT "＼▲▲▲／"
200 LOCATE  4, 2:PRINT "－■■■－"
210 LOCATE  4, 3:PRINT "／▼▼▼＼"
220 LOCATE  4, 4:PRINT "／／|＼＼"
230 '
240 COLOR 5
250 LOCATE 18,17:PRINT " ○ "
260 LOCATE 18,18:PRINT "<■┐"
270 LOCATE 18,19:PRINT " |●"
280 '
290 FOR J=1 TO 1000:NEXT
300 '
310 BEEP 1 :BEEP 0
320 '
330 LOCATE 18,17:PRINT "○┌●"
340 LOCATE 18,18:PRINT "■  "
350 LOCATE 18,19:PRINT "<＼ "
360 '
370 FOR J=1 TO 100:NEXT
380 '
390 LOCATE 18,17:PRINT "○┤  "
400 '
410 FOR I=1 TO 15
420 '
430  LOCATE X+1,Y+1:PRINT " ";
440  LOCATE X   ,Y  :PRINT "●";
450 '
460  X=X-1 :Y=Y-1
470 '
480  FOR J=1 TO 5 :NEXT
490 '
500 NEXT
```

ボールを投げる

```
510 '
520 COLOR 2
530 '
540 FOR Y=0 TO 14
550 '
560  LOCATE  4,Y  :PRINT "     "
570  LOCATE  4,Y+1:PRINT "＼＼|／／"
580  LOCATE  4,Y+2:PRINT "＼▲▲▲／"
590  LOCATE  4,Y+3:PRINT "－■■■－"
600  LOCATE  4,Y+4:PRINT "／▼▼▼＼"
610  LOCATE  4,Y+5:PRINT "／／|＼＼"
620 '
630 NEXT
640 '
650 LOCATE  4,15:PRINT "     "
660 LOCATE  4,16:PRINT "     "
670 LOCATE  4,17:PRINT "     "
680 LOCATE  4,18:PRINT "     "
690 LOCATE  4,19:PRINT "     "
700 '
710 BEEP 1
720 LINE(0,20)-(39,20),"■",1
730 BEEP 0
740 '
750 COLOR 6
760 '
770 FOR Y=16 TO 0 STEP -1
780 '
790  LOCATE  4,Y  :PRINT "  ◣ "
800  LOCATE  4,Y+1:PRINT " ◢■ "
810  LOCATE  4,Y+2:PRINT "▼▼▼ "
820  LOCATE  4,Y+3:PRINT "    "
830 '
840 NEXT
850 '
860 LOCATE 27, 3:PRINT "･"
870 LOCATE 29, 7:PRINT "･"
880 LOCATE 24,11:PRINT "･"
890 LOCATE 21, 8:PRINT "･"
900 LOCATE 17,11:PRINT "･"
910 LOCATE 13,12:PRINT "･"
920 LOCATE  9,17:PRINT "･"
930 '
940 COLOR 5
950 LOCATE 18,17:PRINT "＼○／"
960 LOCATE 18,18:PRINT " ■ "
970 LOCATE 18,19:PRINT " || "
980 '
990 IF INKEY$="" THEN 990 ELSE 100
```

リスト14　MSX

```
10 REM ==========================
20 REM ===                    ===
30 REM === << MOON LIGHT >>   ===
40 REM ===                    ===
50 REM ===    ｼｮｰﾄ ｼｮｰﾄ ｱﾆﾒ   ===
60 REM ===                    ===
70 REM ===            For MSX ===
80 REM ==========================
90 '
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 6,11:CLS
120 '
130 LOCATE 0,20
140 PRINT "────────────────────────────────────────";
150 X=20 :Y=15
160 '
170 '
180 LOCATE  4, 0:PRINT "``¦''"
190 LOCATE  4, 1:PRINT "`┌─┐'"
200 LOCATE  4, 2:PRINT "-│ │-"
210 LOCATE  4, 3:PRINT "'└─┘`"
220 LOCATE  4, 4:PRINT "''¦``"
230 '
240 '
250 LOCATE 18,17:PRINT " ○ "
260 LOCATE 18,18:PRINT "<●┐"
270 LOCATE 18,19:PRINT "││●"
280 '
290 FOR J=1 TO 500:NEXT
300 '
310 PLAY "O8S0M2000C"
320 '
330 LOCATE 18,17:PRINT "○┌●"
340 LOCATE 18,18:PRINT "●  "
350 LOCATE 18,19:PRINT "<│ "
360 '
370 FOR I=1 TO 50:NEXT
380 '
390 LOCATE 18,17:PRINT "○│ "
400 '
410 FOR I=1 TO 15
420 '
430  LOCATE X+1,Y+1:PRINT " ";
440  LOCATE X  ,Y  :PRINT "●";
450 '
460  X=X-1 :Y=Y-1
470 '
480  FOR J=1 TO 3:NEXT
490 '
500 NEXT
510 '
520 '
530 '
540 FOR Y=0 TO 14
550 '
560 LOCATE  4,Y  :PRINT "     "
570 LOCATE  4,Y+1:PRINT "``¦''"
580 LOCATE  4,Y+2:PRINT "`┌─┐'"
590 LOCATE  4,Y+3:PRINT "-│ │-"
600 LOCATE  4,Y+4:PRINT "'└─┘`"
610 LOCATE  4,Y+5:PRINT "''¦``"
620 '
630 NEXT
640 '
650 LOCATE  4,15:PRINT "     "
660 LOCATE  4,16:PRINT "     "
670 LOCATE  4,17:PRINT "     "
680 LOCATE  4,18:PRINT "     "
690 LOCATE  4,19:PRINT "     "
700 '
710 PLAY "O8C64","O7C64","O6C64"
720 COLOR 11,4
730 '
740 '
750 '
760 '
770 FOR Y=15 TO 0 STEP -1
780 '
790  LOCATE 4,Y  :PRINT "   ┌┐"
800  LOCATE 4,Y+1:PRINT "   ││"
810  LOCATE 4,Y+2:PRINT " ┌─┘│"
820  LOCATE 4,Y+3:PRINT " └──┘"
825  LOCATE 4,Y+4:PRINT "     "
830 '
840 NEXT
850 '
860 LOCATE 27, 3:PRINT "."
870 LOCATE 29, 7:PRINT "."
880 LOCATE 24,11:PRINT "."
890 LOCATE 21, 8:PRINT "."
900 LOCATE 17,11:PRINT "."
910 LOCATE 13,12:PRINT "."
920 LOCATE  9,17:PRINT "."
930 '
940 '
950 LOCATE 18,17:PRINT " ○ "
960 LOCATE 18,18:PRINT "└●┘"
970 LOCATE 18,19:PRINT "< >"
980 '
990 END
```

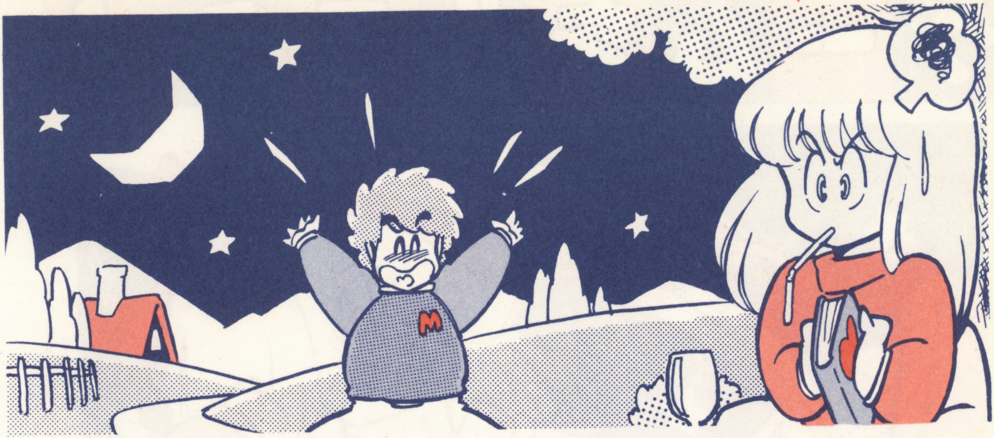
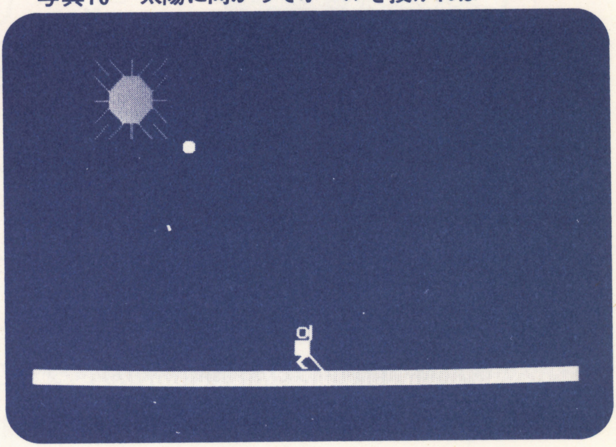


写真16　太陽に向かってボールを投げれば



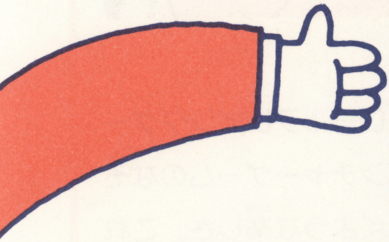
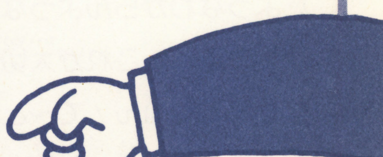


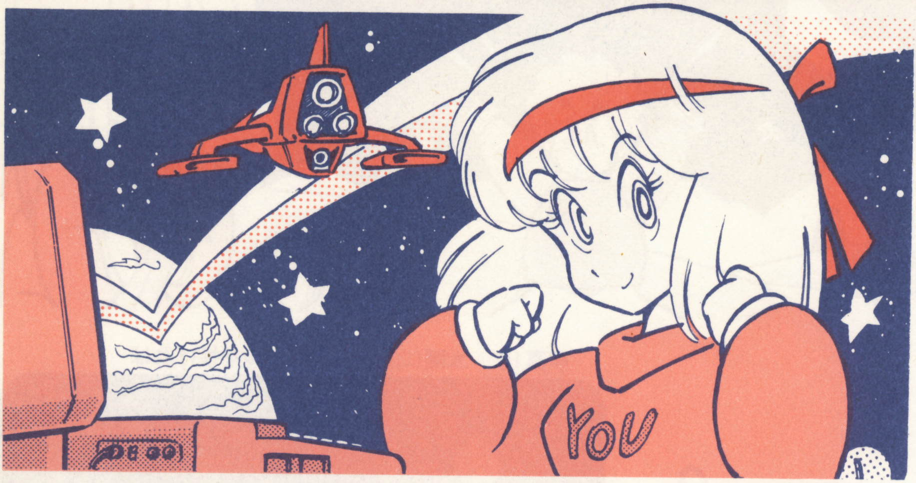
写真17　アッというまに夜になる





UNIT-2

ゲームを作ろう！



よ～し！それじゃあなんとなく絵をかけたり，動かせたりできるようになったところで，さっそくゲーム作りにとりかかろうか。

えっ？まだはっきりわからへんって？なにゆうてんねん。それがええんやで～。なんとなくわかったようなわからんような，ええかげんな感じ。これが大切なんやで。

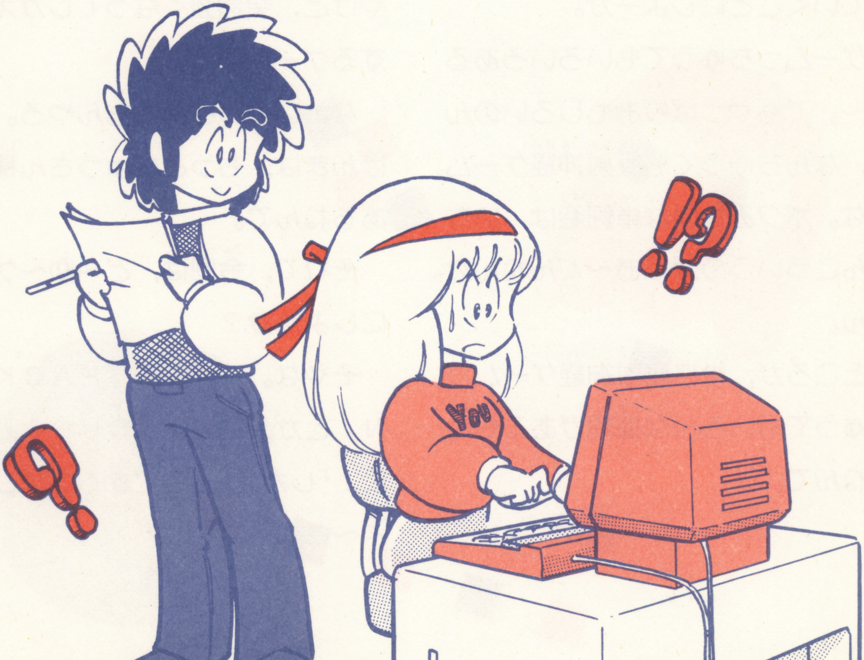
なんでやねん！て～と，ゲーム作ろう！って思った時から，すでにはっきりとゲームの作り方がわかってたら，あんまり楽しくないんとちゃうの。これから何がでけるかわからん！ちゅうとこがええんやんか。

まるで，ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームのなぞをといていくような楽しさ。これが，ゲーム作りにはたっぷりあるんやからね。

何回も何回もためしてみて，あっ，これもちゃう，こっちもちゃうってぐあいに，エラーを出しながらアドベンチャーゲームをといていくように，今までだれもといたことのないもんを解くねんで。そら，楽しいに決まってるやないか！がんばるもがんばらんも自然に熱中してくるもんなんや。

UNIT-3

= ゲームのアイディア =



さあっ作るぞ！でもその前に

それじゃあ，なんか作ってくことにしようや。

う～んと，どんなゲームにしようかな～。え～と。え～とやね。え～と。どんなゲームにしようかなー。

うん。まずゲームのイメージを考えていくことにしよーか。

ゲームっちゅうてもいろいろあるで～。でもやっぱりおもしろいのんは，なんちゅうても反射神経ゲームやな。ボクみたいな単細胞は，いちばんこういうのがにお～てんねんな。うん。

ところが，単に反射神経ゲームっちゅうてもいろんな種類があるもんやねんで。

『テニスゲーム』みたいな,『まもりば～っかし』のゲームやろ。

『インベーダー』みたいな,『ミサイル打つばっかり』のゲームやろ。

『PACKMAN』や『DIGDUG』みたいに,『逃げてばかりみたいやけど，突然強くなってしかえし』するゲームやろ。

な，いろいろあるもんやろ。でもほんまは，もっとぎょうさん種類はあるねんで。

それで，今回は，ど～ゆ～ゲームにしようか？

そやな。やっぱり,『PACKMAN』とか，『DIGDUG』みたいに,『しかえし』のできるのにしてみよ～と！

ボクの場合

え～それでは，ボクがゲームを作る時の手順を勝手に書いていくことにします。

え～っと，まずその前に音楽かけないとな。なんにしようかな,「CAT'S EYE」にしよおかな～。それとも,「Spiral Dream」にしよおかな～。

あっ，あのね。ボクはゲーム作るとき，いつも音楽ながしながら作るようにしてんねん。「それがどうした」って言うかもしれへんけどやな。ゲーム作ってる時って，ずっとマイコンの前でコツコツ，コツコツってやってるだけやろ。

はたで見ててみ，さびし～で～。せめて音楽でもかけてへんことには，どないもならんわ。

それに，しずか～なとこでやってると，本人がめげてくる。音楽にのって，つい『出来心』で作ってしまった。なんてのが楽しいゲームになるんやで。

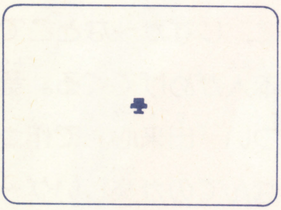
ま，なんかいろいろと話しこんでしもうたけど，さっそくキャラクタから作ってくことにしようかな。

これからが本番

主役登場！

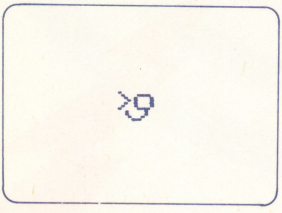
よし，最初は主人公からや。どんなんにしよーかいな。こんなのはどうだろうか。〔図1〕

図1



う〜ん。なんかありきたりやね。クローバーだけっちゅうのは表情がなくってさびしーなー。せめて，目と口ぐらいはつけんことにはな。〔図2〕

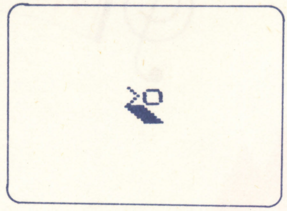
図2



あれ，なんかへんなんができてしも〜た。ど〜もわけがわからんな。

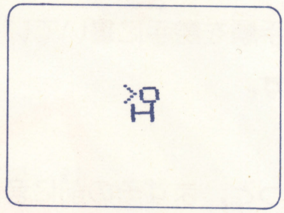
胴体をかえてみよか。〔図3〕

図3



うわ〜，失敗！こらあかんわ。足でもつけよか。〔図4〕

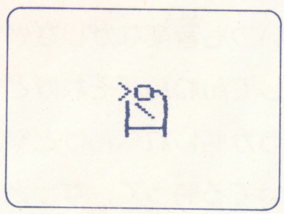
図4



ど〜も，2×2ドットの四つのキャラクタではむりがでてくんねんな。3×3ドットの九つのキャラクタを使ってみることにしよーかな。

〔図5〕

図5



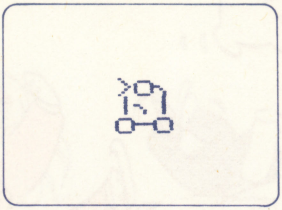
なんか，ゴミバコみたい。やっぱりペンギンなんかを主人公にするほうがいいもんな。

まあ，ゴミバコが主役でも，ゴミをパクパクたべて部屋をきれいにして，アルバイトするゲームなんかも

できたりするんちゃうかな？

そんじゃ～，こうしてみよ。〔図６〕

図６



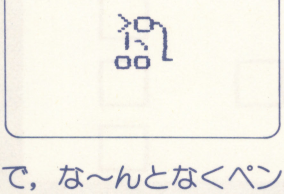
さっきよりは，ちょっとペンギンに近づいたけど，足がなんか，タイヤみたい。

まあ，ペンギンだから水陸両用車になって，いろんなとこを探険するゲームもできたりするしな。ペンギンってさむ～いとこにも住んでるし，ガラパゴス島みたいなあつ～いとこにも住んでるから，いろんな探険が，できるんちゃうかなあ。

ペンギンってすごいんやなあ。これで飛べたらもういうことなしなんやけどな。

よっしゃ。これでどうじゃ。〔図７〕

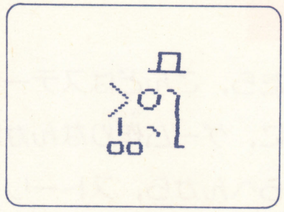
図７



これで，な～んとなくペンギンらしくなったな。これやったら，ペンギンのゲームができそうやな！

でも，ここでもうひとふんばり。〔図８〕

図８

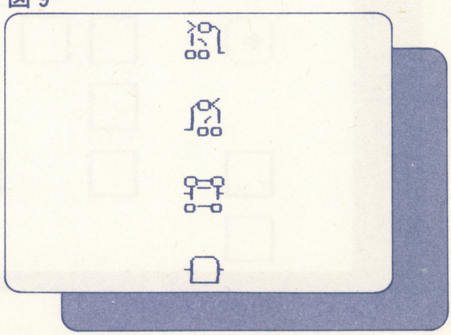


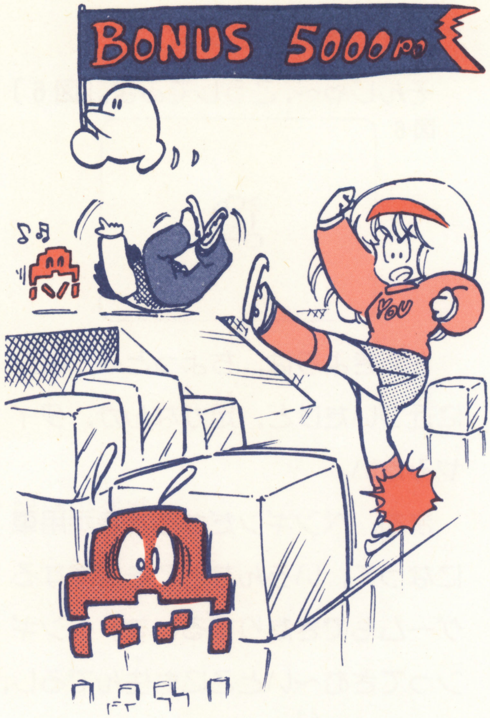
こんどは，ぼうしをかぶったペンギンになっておもしろなったけど，あんまり絵がでっかくなりすぎたんで，画面の中で動く範囲がせまくなるし，動かすのに多少時間がかかったりするやろうから，３×３ドットのキャラクタを動かすことにしよーかな。

これから作るゲームは，ペンギンのゲームにしよう。

いちおー，どの向きにもキャラクタを作っとこかいな。〔図９〕

図９



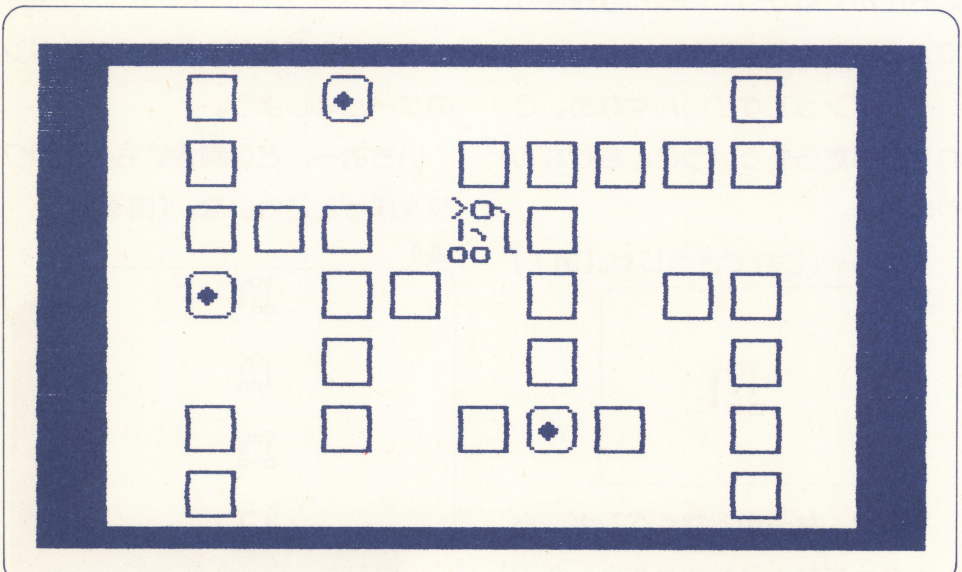


ステージ！

そしたら，こんどはステージや。ほんまに，ゲーム作りなんか順番なんかあらへんから，ストーリーを先に考えても，プログラムだけ先につくってあとからストーリーをこじつけてもええんやけど，今夜はステージを先に作りたい気分なんで，こうするんやで。

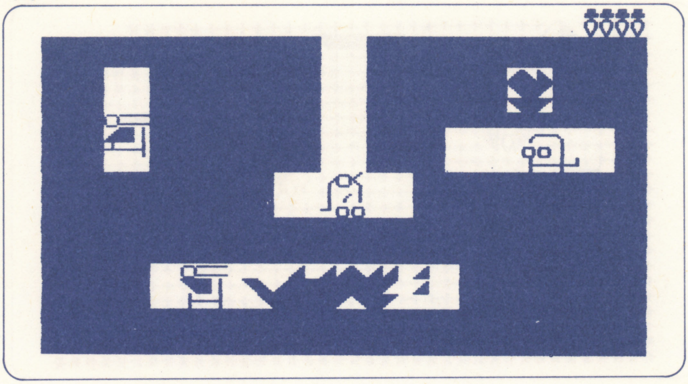
こんな，ステージなんかどおやろペンゴ風。〔図10〕

図10



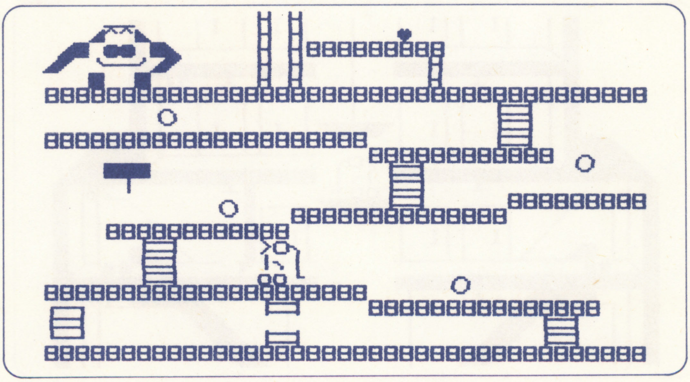
ディグダグ風(ふう)。〔図11〕

図11



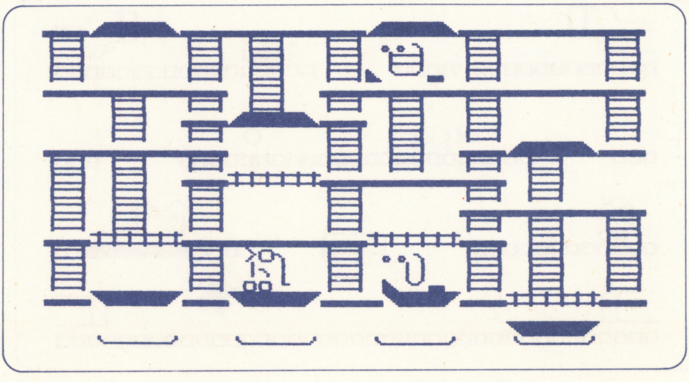
キング・コングJr.(ジュニア)風(ふう)。〔図12〕

図12



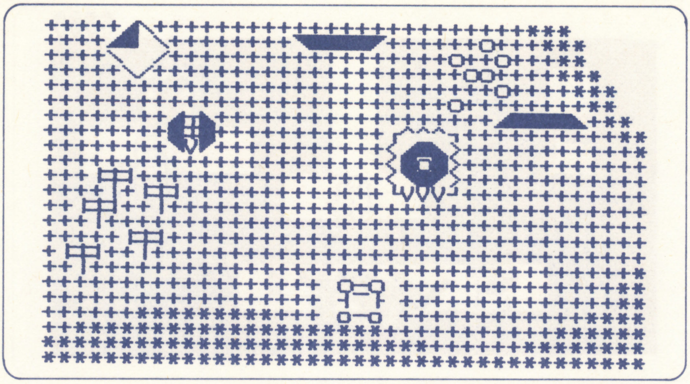
ハンバーガー風(ふう)。〔図13〕

図13



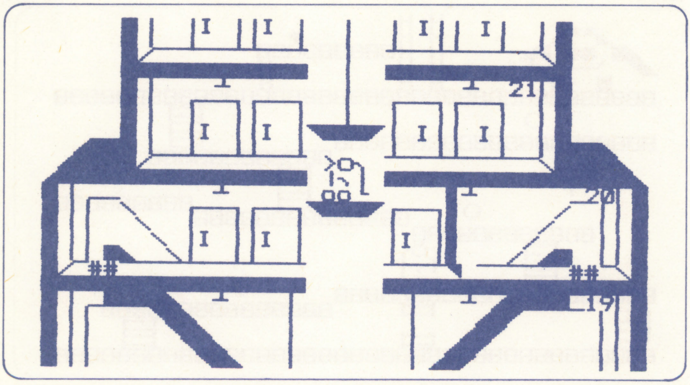
ゼビウス風。〔図14〕

図14



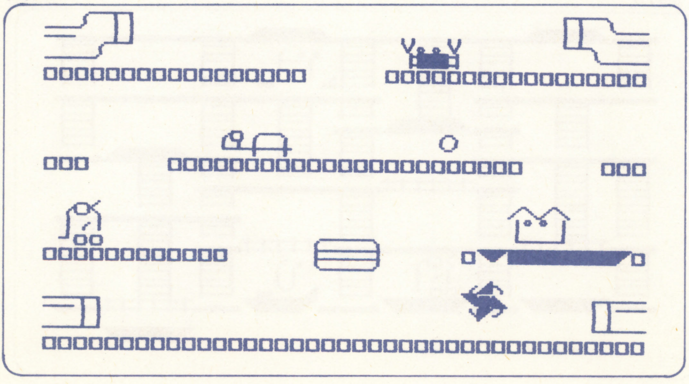
エレベーターアクション風。〔図15〕

図15



マリオ・ブラザーズ風。〔図16〕

図16



でもな。やっぱり，人のまねすんのはあんまりいい気持ちやないな。そらあ，人のいいとこはどんどんまねするほうがいいんやけど，何から何までまねするのはな。ど〜も，気が進まんな。うん。

そやろ！いままでに作られたゲームなんか，数えるほどしかないやんか！

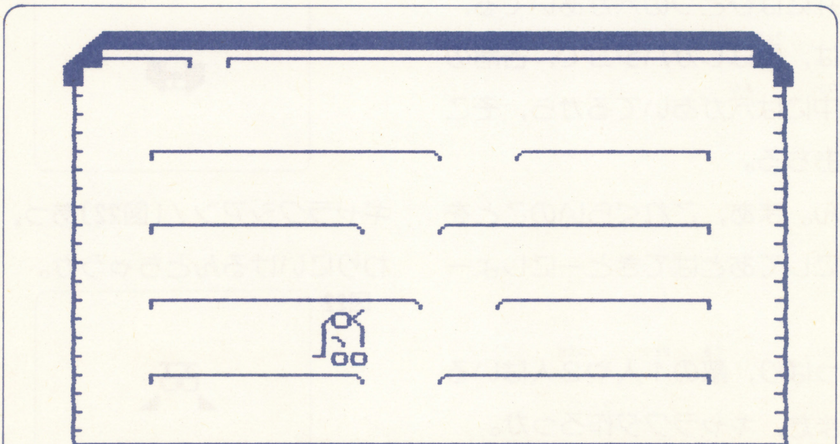
数千，数万，数十万種ゲームがあったとしても数えることはできるねんで！

でも，今までに作られていないゲームっちゅうのは無限にあるんや！これから作られていくまだ存在しないゲームは，大宇宙の原子の数よりたくさんあるねんで！（こいつなに言うてんねん。）

無限にできるゲームのうちのひとつぐらいって思えば，いくらでも楽しいゲームはできるやろ。なっ！

だからかどうかは知らないけど，カンタンそうなステージを作ってみました！まっ，よくあるパターン。
〔図17〕

図17

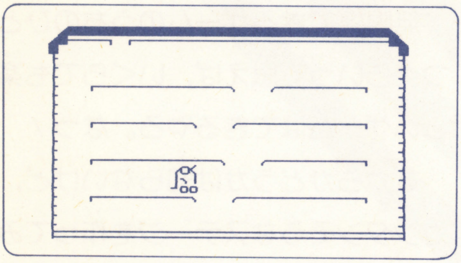




もうひとつのキャラクタ！

じゃ，そろそろストーリーでも考(かんが)えることにしょーかな。

図17



まず，主役(しゅやく)は「ペンギンくん」やな。で，なんでか知(し)らんけど建物(たてもの)の中(なか)にいる，と。

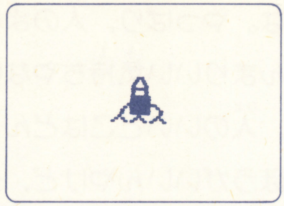
で，その屋(や)しきの天丼(てんどん)，じゃないや天井(てんじょう)にはひとつの穴(あな)があいてる，あとは，両(りょう)はしがハシゴで，各階(かくかい)のまん中(なか)には穴(あな)があいてるから，そこからおちる。

うん。まあ，これぐらいのことをもとにしてあとはてきとーにしょーか。

やっぱり，敵(てき)の１人(ひとり)や２人(ふたり)はいるな。また，キャラクタ作(つく)ろっか。

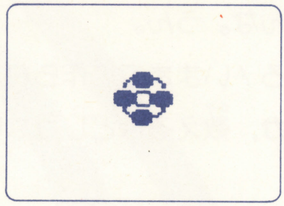
ロケットー！〔図18〕

図18



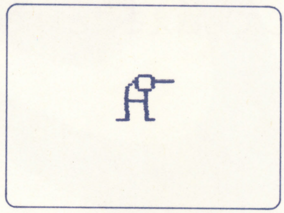
ＵＦＯ－！〔図19〕こんなんあかんな。

図19



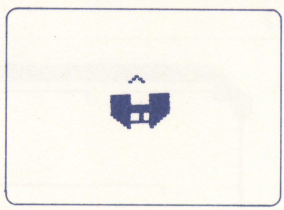
宇宙人ー！〔図20〕わりとましかな。

図20



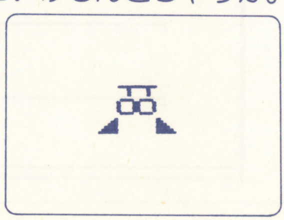
木星人ー！〔図21〕なんやわけわからん。

図21



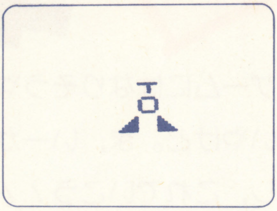
ギャラクシアン！〔図22〕あっ，これわりにいけるんとちゃうか。

図22



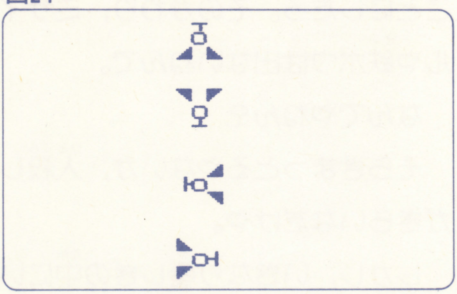
よし，ちょっとかえてみよう。〔図23〕

図23



あ～，こらえーわ。ハチか，飛行機かわからんけどなんかカッコええ。これがビュンビュン飛んでくるからよける，なんてのえーなー。よし，四方向とも作ったろーか。〔図24〕

図24

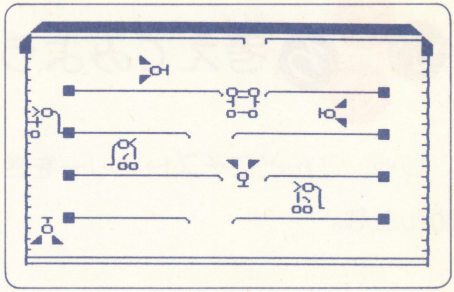


おーし，こらええ。これに決定やな。うん。

画面はこんな感じになるんかな？

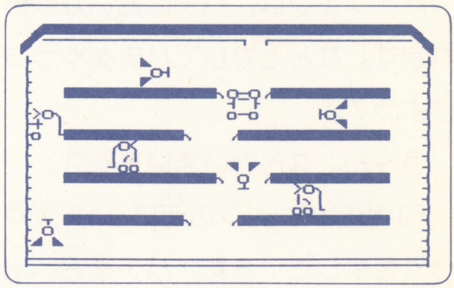
〔図25〕

図25

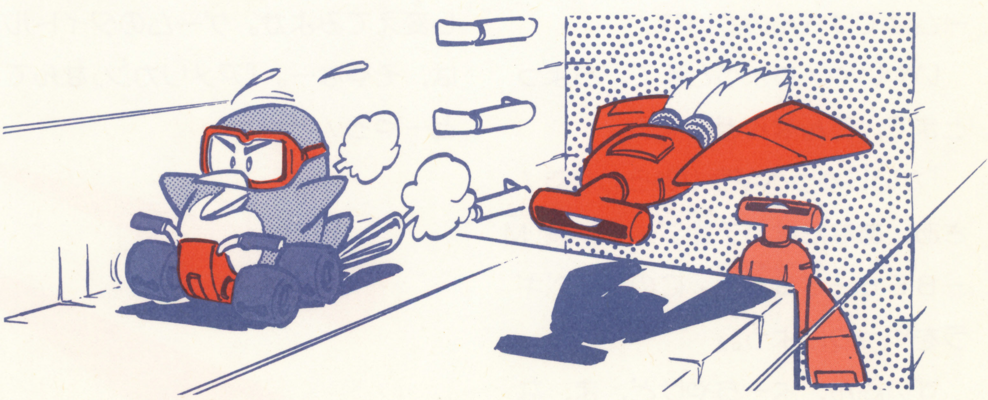


いや，こうしてみよーか。〔図26〕

図26



うん。きまりやな。



ストーリーで〜す

いろいろ考えてみよう

じゃ，こんどこそストーリーをきめんとな。

『うっかりハチの巣にはいってしまったペンギンは，ハチに追いかけられます。なんとかしてハチをやっつけよう！』

う〜ん。なんかいまいちやな。

『平和なペンギンの町に，ハチがやってきました！さあ，ハチを追い出しましょう。』

これも，もひとつやな。う〜ん。なんかこう，パーッとするようなゲームはでけへんのかいな。

いやいや！ちょっとまて，ちょっとまて，こんなんどおやろ。

『かいじゅうペギラがあらわれた！さあ，あなたはハチ型ジェット機「M－BEE－6881」にのってペギラをやっつけよう。』

ずいぶん，よーちやけど，ま，なんとかゲームにはなりそうやな。アホみたいやけど。ま，いーか。

よ〜し，これでいこう！！

えーと，「M－BEE－6881」の性能はっと。

まず，ジェット機だから空を飛べるやろ。ついでやから宇宙も飛べることにしたろ。そのかわり，ミサイルや鉄ポウは出ないねんで。

なんでやねん？

そらきまっとるやないか，人殺しがきらいなだけや。

しかし，いきなり屋しきの中にいるっていうのもなんかおかしいな。う〜ん。そしたら，ストーリーを少し変えてみよか。ゲームのタイトルは，そやなー。『アメリカン』なんてどーやろ！

アメリカン

そのむかし，惑星コロンビアには，高度な文明がさかえていた。しかし，それはもう数千万年もむかしの話だ。今やコロンビアは無人の惑星になっている。それは何かの原因でコロンビアに人は住めなくなってしまったからなのだ。

ところが，最近ＵＣＣ天体観測所が偶然コロンビアにはものすごいエネルギー体があることを発見した。このエネルギー体をつかまえて地球で使用すれば，御家庭の光熱費が安くつくはおろか，全世界のマイコンファンがよろこばないはずがない。

そこで我々は，コロンビアのエネルギー体をつかまえるべく，１人乗り光速船キリマンジャロ号に乗って出発したのであった。

やっと惑星コロンビアが見えた。ところがまわりには，サントス隕石帯があり容易に近ずくことはできない。といってコロンビアの引力圏に入ってしまったため，あのエネルギー体を見つけるまでは脱出不可能となってしまったのだ。

モカVSキ

思ったより簡単にサントス隕石帯をぬけたキリマンジャロ号は，エネルギー体が存在する『ブルーマウンテン』をさがしに，『ネスカフェの海』へむかった。

『ブルーマウンテン』にはエネルギー体が存在するため，機のメーターでその方向を知ることはできるのだが，低空飛行しないと発見できないため，地上の建造物に衝突するおそれがあり非常に危険だ。

ついに，『ブルーマウンテン』を発見したが，喜こんではいられない。なぜなら，エネルギー体盗難防止用ペンギン型ロボット『モカ』がいたからなのだ。

『モカ』はペンギンロボットなので，あまり武器らしいものは持っていないが，ただひとつだけ強力な武器を持っている。『コーヒーフロート』だ。かき氷を口からはいて，相手をコチコチに凍らせるというおそろしい武器だ。（まるで氷かきみたい。）

それに対する我らがキリマンジャロ号は，というと実は何も武器がない。まさかこんなことになるとは思いもよらなかった作者がつけわすれたのだ。

だが，モカが歩いている床は氷だ。キリマンジャロ号が体当たりすると，すべって穴に落ちてしまう。これを利用して『カフェインの壺』へ落とすのだ。

やがて，エネルギー体をつかまえることができてそれを見た。なんとエネルギー体というのは，特殊サイフォン用の大型バーナー専用燃料だったのだ。

しかたなく，コーヒーをわかして飲んだ。しかし，飲みすぎて，からだが『コーヒー色』になってしまった。そして，この惑星に人が住まなくなった理由もわかった。この惑星の人は本当は紅茶が好きだったのだ。

おーおーでけた。でけた。なんやおかしなストーリーやけど，ゲームっぽいことだけは確かやな。

じ・つ・は，その通りなんやね。こんなストーリーからゲームが３つもできるねん。

それがどないしてん。とか言わずに，まあおとなしく見てて下さい。

STAGE-1

サントス

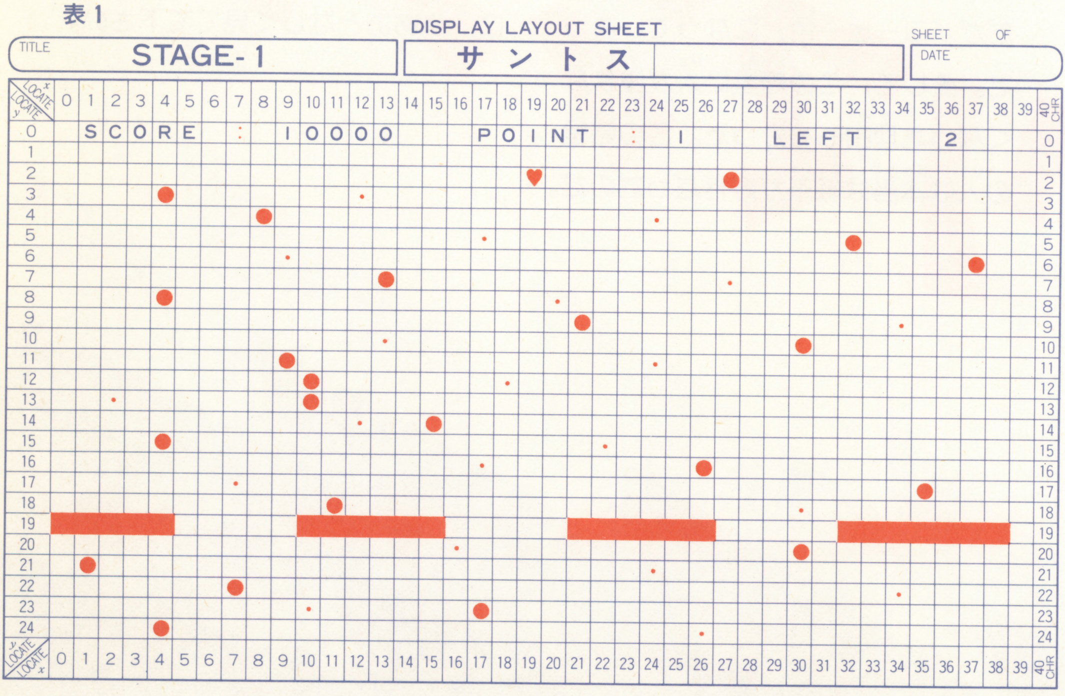
キリマンジャロ号が，サントス隕石帯の中を飛んでいくシーンやで。さて，どんなゲームなんやろか？

これは，マイコンでゲーム作ろうと思った人やったら，まず最初に使った方法。だれでも得意なスクロールゲームなんやで！

まず最初に画面を考えなあかん。そやな。タテ25，ヨコ40のカラーの画面でしよーか。あ，でもＰＣ－８００１でカラーモードにしたら，ヨコのハバが１コへってしまうねんや。それをわすれずに。〔表１〕

ここまでできたら，あとは一気にプログラム!!〔リスト１〕

表１



リスト1　N-BASIC

```
10 REM ＼─────────────────────────／
20 REM |                          |
30 REM |   S T A G E  -  1        |
40 REM |                          |
50 REM |          ﾌﾞﾗｼﾞﾙ ｻﾝﾄｽ     |
60 REM |                          |
70 REM |                  11/5    |
80 REM ／─────────────────────────＼
90 '
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
120 COLOR  5,32 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 DIM M$(4)
150 '
160 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
170 '
180 M$(0)="█▀█"
190 M$(1)="◤V◥"
200 M$(2)="◥███◤"
210 M$(3)="]==["
220 M$(4)="♦♦♦"
230 '
240 REM ●●●●● S T A R T  ●●●●●
250 '
260 SC=0 :CO=0 :LE=3
270 X=18 :VX=0
280 '
290 REM ●●●●● S T A G E  ●●●●●
300 '
310 G$="██  ██  ██  ██  ██  ██  ██  ██
320 '
330 CONSOLE 2,23
340 PRINT CHR$(12);
350 COLOR 7
360 LOCATE  1, 0:PRINT "SCORE :";SC;
380 LOCATE 29, 0:PRINT "LEFT :";LE;
390 '
400 COLOR 1
410 FOR I=1 TO 30
420  LOCATE  0,24:PRINT G$
430 NEXT
440 FOR I=1 TO 10
450  LOCATE  0,24:PRINT
460 NEXT
470 '
480 REM ●●●●● ｷﾘﾏﾝｼﾞｬﾛ   ●●●●●
490 '
500 I=INP(0)
510 IF I=239 THEN VX=-1
520 IF I=191 THEN VX= 1
```

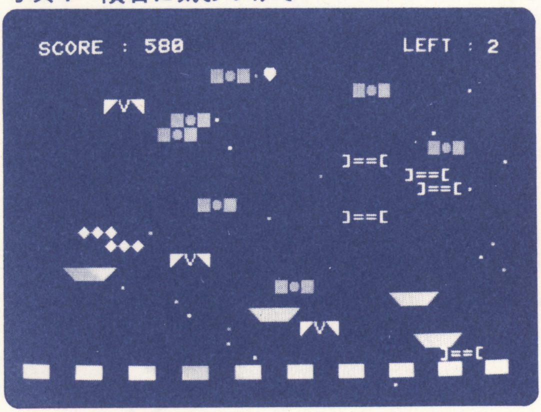
```
530 IF X+VX<1 OR X+VX>37 THEN VX=-VX
540 '
550 X=X+VX :P=FNP(X,2)
560 '
570 COLOR 5
580 LOCATE  X, 2:PRINT "✱";
590 '
600 IF P<>32 THEN 930
610 '
620 REM ■■■■■  M E T E O  ■■■■■
630 '
640 CO=CO+1
650 IF CO<30 THEN 780
660 '
670 COLOR 6
680 LOCATE  0,24:PRINT G$
690 '
700 BEEP 1
710 CO=0
740 BEEP 0
750 '
760 GOTO 480
770 '
780 COLOR INT(RND(1)*6)+1
790 LOCATE INT(RND(1)*38),24
800 PRINT "・";
810 '
820 C=INT(RND(1)*5)
830 COLOR C+2
840 LOCATE INT(RND(1)*35),24
850 PRINT M$(C)
860 '
870 SC=SC+10
880 COLOR 7
890 LOCATE  1, 0:PRINT "SCORE :";SC;
900 '
910 GOTO 480
920 '
930 REM ■■■■■  M I S S !  ■■■■■
940 COLOR 2
950 FOR I=1 TO 20
960  FOR J=228 TO 231
970   LOCATE  X, 2:PRINT CHR$(J);
980  NEXT :BEEP 1:BEEP 0
990 NEXT
1000 '
1010 LE=LE-1
1020 IF LE>0 THEN 270
1030 '
1040 REM ■■■■■  GAME OVER  ■■■■■
1050 '
```

```
1060 COLOR 2
1070 LOCATE  4, 8:PRINT "
1080 LOCATE  4, 9:PRINT "
1090 LOCATE  4,10:PRINT "
1100 '
1110 COLOR 5
1120 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH [S] KEY"
1130 '
1140 I=INP(4)
1150 IF I<>247 THEN 1140
1160 '
1170 GOTO 240
1180 '
```

どーですか？

④と⑥でうまいこと飛(と)んでね！

写真1　隕石に気おつけて



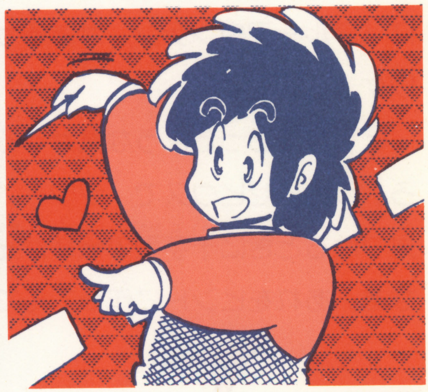
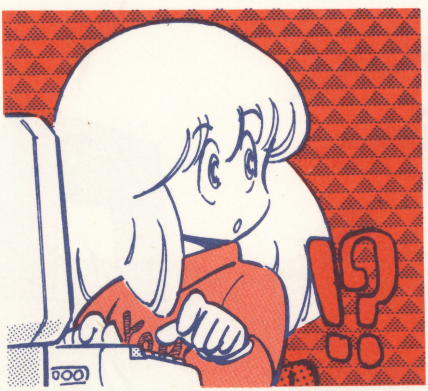
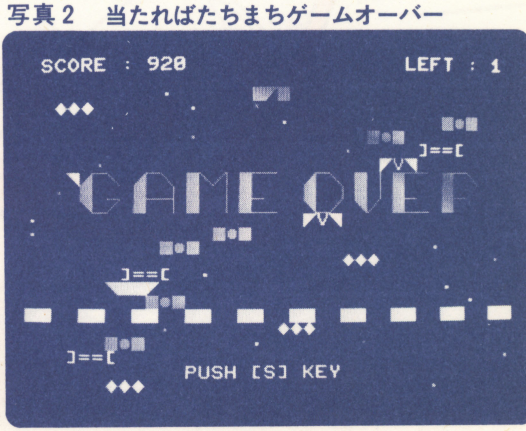


写真2　当たればたちまちゲームオーバー





STAGE-2

ブルーマウンテン

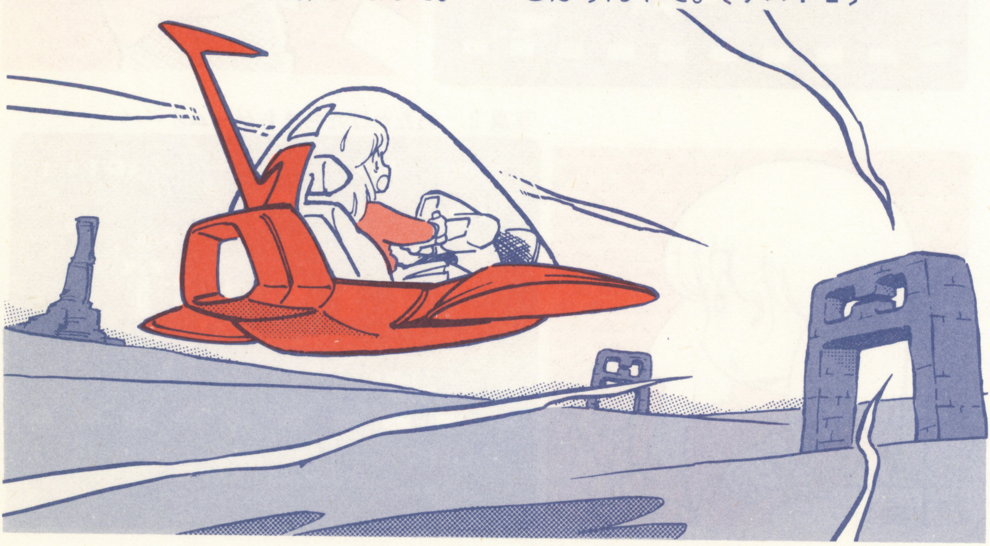
『ネスカフェの海』で秘密基地『ブルーマウンテン』をさがすシーンなんや。

上と横にある"■"がレーダーで，赤くピカッと点滅した時に，その列に『ブルーマウンテン』があるってワケ！

どっかであったような気がするやろ。うん。ゼビウスで『タワー』を見つけるときに十字型の照準が光るなあ。あれをヒントに作ってんで。

『ゼビウス』んときは，真上に来た時しかわからんけどやな，この『キリマンジャロ号』のレーダーは，タテの列かヨコの列がいっしょになっただけで，片方が光るからわかるんや。どや，便利やろ！

8246で上下左右に動かして，コロンビア星の建造物"円"にぶつからんように『ブルーマウンテン』をさがすんやで。〔リスト2〕



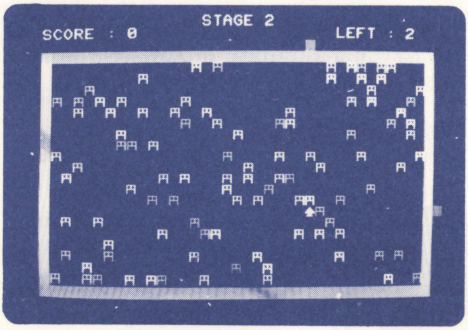
リスト2　N-BASIC

```
10 REM ╲─────────────────────────╱
20 REM |                         |
30 REM |   S T A G E  -  2       |
40 REM |                         |
50 REM |          ﾌﾞﾙｰ ﾏｳﾝﾃﾝ       |
60 REM |                         |
70 REM |                  11/9   |
80 REM ╱─────────────────────────╲
90 '
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
120 COLOR  5,32 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
150 '
160 REM ●●●●●  S T A R T  ●●●●●
170 '
180 SC=0 :LE=3
190 '
200 REM ●●●●●  S T A G E  ●●●●●
210 '
220 COLOR  5,32 :PRINT CHR$(12);
230 '
240 LINE( 0, 3)-(37,24),"■",1,B
250 '
260 COLOR  7
270 LOCATE  0, 1:PRINT "SCORE :";SC;
280 LOCATE 28, 1:PRINT "LEFT :";LE;
290 LOCATE 15, 0:PRINT "STAGE 2"
300 '
310 FOR C=4 TO 6
320  COLOR C
330 '
340  FOR I=1 TO 36
350   LOCATE I,INT(RND(1)*20)+4
360   PRINT "円"
370  NEXT
380 '
390 NEXT
400 '
410 X=20 :Y=23 :VX=0 :VY=0
420 BX=INT(RND(1)*35)+1
430 BY=INT(RND(1)*18)+4
440 IF FNP(BX,BY)<>32 THEN 420
450 '
460 COLOR 3
470 LOCATE  X, Y:PRINT "♠";
480 COLOR 6
490 LOCATE  X, 2:PRINT "■";
500 LOCATE 38, Y:PRINT "■";
510 '
```

```
520 IF INKEY$="" THEN 520
530 '
540 REM ■■■■■  ｷﾘﾏﾝｼﾞｬﾛ  ■■■■■
550 '
560 I0=INP(0) :I1=INP(1)
570 IF I1=254 THEN VY=-1 :VX=0
580 IF I0=251 THEN VY= 1 :VX=0
590 IF I0=239 THEN VX=-1 :VY=0
600 IF I0=191 THEN VX= 1 :VY=0
610 '
620 BEEP 1 :BEEP 0
630 COLOR 5
640 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
650 LOCATE  X, 2:PRINT " ";
660 LOCATE 38, Y:PRINT " ";
670 BEEP 0
680 '
690 X=X+VX :Y=Y+VY :P=FNP(X,Y)
700 '
710 COLOR 3
720 LOCATE  X, Y:PRINT "♠";
730 IF X=BX THEN COLOR 2 ELSE COLOR 6
740 LOCATE  X, 2:PRINT "■";
750 IF Y=BY THEN COLOR 2 ELSE COLOR 6
760 LOCATE 38, Y:PRINT "■";
770 '
780 IF P<>32 AND P<>232 THEN 960
790 IF X=BX AND Y=BY THEN 830
800 '
810 GOTO 540
820 '
830 REM ■■■■■  P O I N T  ■■■■■
840 '
850 FOR I=1 TO 20
860  BEEP 1
870  C=INT(RND(1)*7)+1
880  LINE( 0, 3)-(37,24),"■",C,B
890  BEEP 0
900 NEXT
910 '
920 SC=SC+100
930 '
940 GOTO 200
950 '
960 REM ■■■■■  M I S S !  ■■■■■
970 '
980 COLOR 2
990 '
1000 FOR I=1 TO 50
1010  FOR J=228 TO 231
1020   BEEP 1
```

```
1030   LOCATE  X, Y:PRINT CHR$(J);
1040   BEEP 0
1050  NEXT
1060 NEXT
1070 '
1080 LE=LE-1
1090 IF LE>0 THEN 200
1100 '
1110 REM ■■■■■  GAME OVER  ■■■■■
1120 '
1130 COLOR 2
1140 LOCATE  3, 7:PRINT "◢▔◣ ◢▔◣ █▔█ █▔▔  ◢▔◣ █ █ █▔▔ █▔◣
1150 LOCATE  3, 8:PRINT "█ ▁ █▔█ █ █ █▔   █ █ █ █ █▔  █▔◤
1160 LOCATE  3, 9:PRINT "◥▁◤ █ █ █ █ █▁▁  ◥▁◤ ◥▁◤ █▁▁ █ ◥
1170 '
1180 COLOR 5
1190 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH [S] KEY"
1200 '
1210 IF INP(4)<>247 THEN 1210
1220 '
1230 GOTO 160
1240 '
1250 REM ────────────────────────────────┐
1260 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION      |
1270 REM ────────────────────────────────┘
```

写真 3　ブルーマウンテンをさがせ



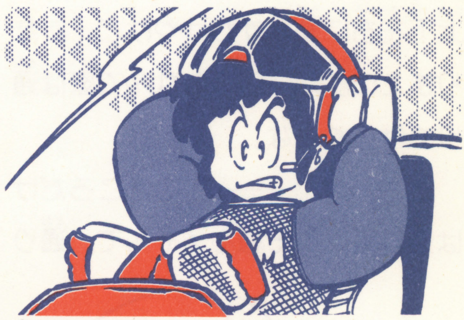
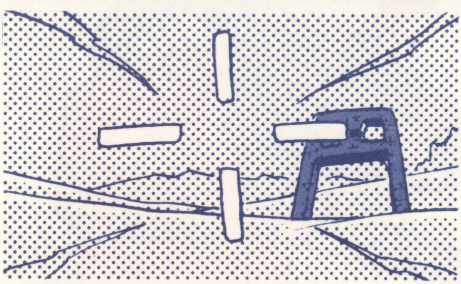
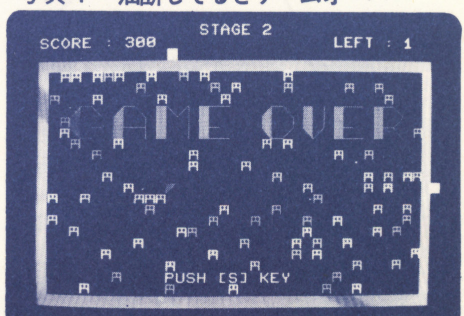


写真 4　油断してるとゲームオーバー





STAGE-3



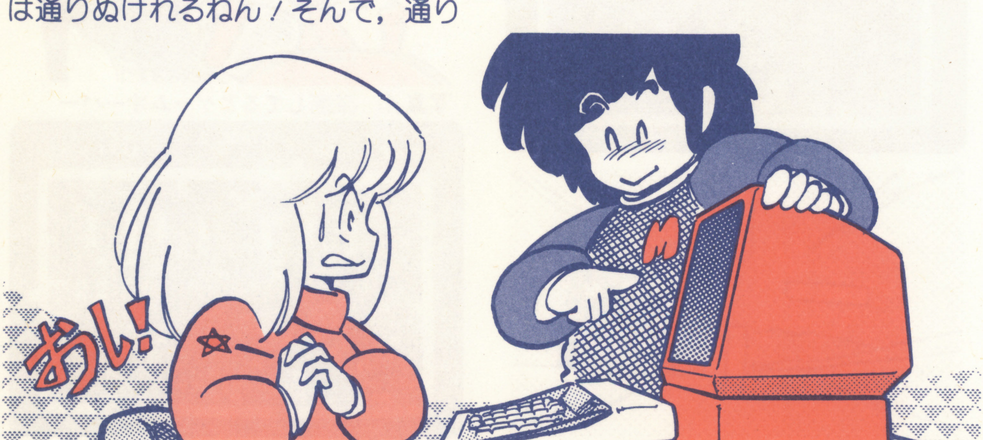
そいで，最後にペンギンロボット『モカ』との対決なんや！

これは，少々手ごわいで～。なんせ，こっちを向いたらとたんに『コーヒーフロート攻撃』やろ。あぶなくって近よれへん。

キリマンジャロ号は，ハチ型の飛行機なんやで。2468のキーで，上下左右に動かすわけやけど，あたりまえの話，“□□□”なんて壁は通りぬけられんな。

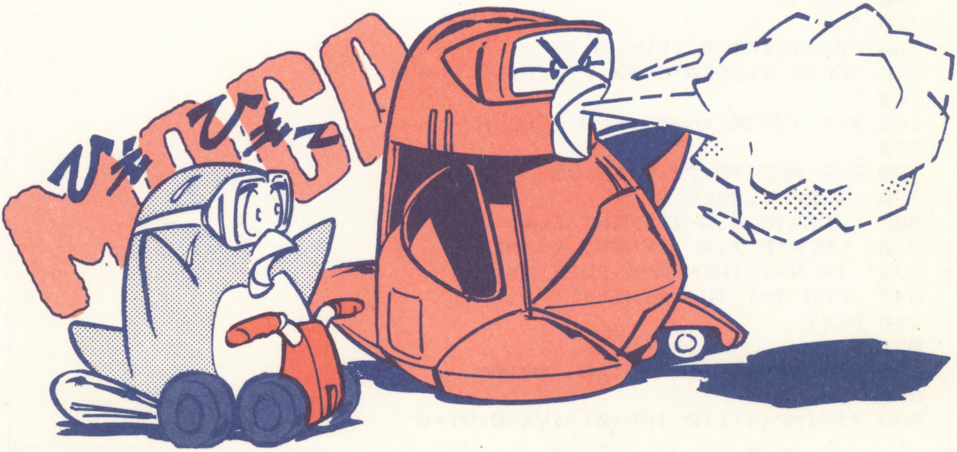
ところが“———”のところだけは通りぬけれるねん！そんで，通りぬけるとなくなって『モカ』はこの上を通過できなくなんねんな。も一度キリマンジャロで通りぬけると“———”がもと通りあらわれて，『モカ』もこの上を通過できるようになるねん。

『モカ』がはきかけるカキ氷（コーヒーフロート攻撃）をよけながら体当たりして，下に落してな。でも，『モカ』がはしっこまでいくと上に登ってくるので，そのへんは工夫しなあかんで。**〔リスト3〕**



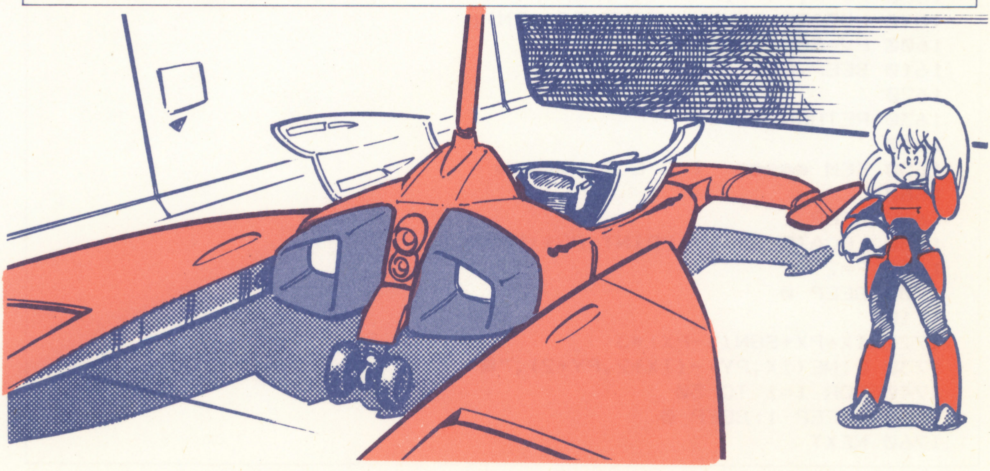
リスト3　N-BASIC

```
10 REM ＼──────────────────────／
20 REM |                      |
30 REM |   S T A G E  -  3    |
40 REM |                      |
50 REM |                      |
60 REM |           モ カ      |
70 REM |                11/15 |
80 REM ／──────────────────────＼
90 '
100 DEFINT B-Z  :TP=1000
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
120 COLOR  5,32 :PRINT CHR$(12);
130 '
140 DIM PG$(5),K$(5)
150 '
160 BK$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
170 PG$(1)="<○╮"+BK$+"|╲|"+BK$+"oo└"
180 PG$(2)="╭○>"+BK$+"|╱|"+BK$+"┘oo"
190 PG$(3)=">●╮"+BK$+"|─|"+BK$+"oo╲"
200 PG$(4)="╭●<"+BK$+"|─|"+BK$+"╱oo"
210 PG$(5)="O─O"+BK$+"┤¯├"+BK$+"o─o"
220 '
230 K$(1)= " ┬ "+BK$+" ○ "+BK$+"◢ ◣"
240 K$(2)= "◥ ◤"+BK$+" ○ "+BK$+" ┴ "
250 K$(3)= "  ◢"+BK$+"├○ "+BK$+"  ◥"
260 K$(4)= "◣  "+BK$+" ○┤"+BK$+"◤  "
270 K$(5)= "   "+BK$+"◢○◣"+BK$+" ┴ "
280 '
290 CL$=   "   "+BK$+"   "+BK$+"   "
300 '
310 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
320 '
330 REM ●●●●●  S T A R T  ●●●●●
340 '
350 SC=0 :LE=3
```



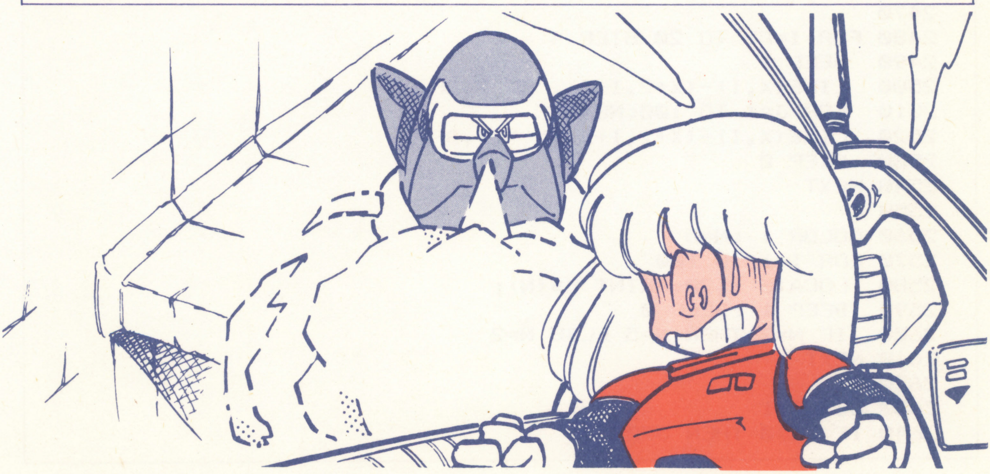
```
360 '
370 REM ■■■■■  S T A G E  ■■■■■
380 '
390 COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
400 '
410 COLOR 4
420 PRINT USING "[:SCORE #####]  STAGE - 3   [:LEFT #]";SC;LE
430 '
440 BEEP 1
450 '
460 COLOR 5
470 PRINT
480 PRINT "  ◢■■■■■■■■■■■■■■■◣□□□◥■■■■■■■■■■■■■■◣
490 PRINT "◢■◤□□◥□◤◥◥□□□◥□◥◥□◥□□□◤◥◥□□□□□◥□◥◥□◥■◣
500 PRINT "◤                                        ◥
510 PRINT "◤                                        ◥
520 PRINT "◤                                        ◥
530 PRINT "◤   □◥□□□□□◥□□□◥□□□---□□□□□◥---□□□    ◥
540 PRINT "◤                                        ◥
550 PRINT "◤                                        ◥
560 PRINT "◤                                        ◥
570 PRINT "◤   □□◥□□□□□□---□□◤□□◤□□□---□□◥□□□    ◥
580 PRINT "◤                                        ◥
590 PRINT "◤                                        ◥
600 PRINT "◤                                        ◥
610 PRINT "◤   □□□□◥□---□□□□□□□◤□□◤□□□□---□◥□    ◥
620 PRINT "◤                                        ◥
630 PRINT "◤                                        ◥
640 PRINT "◤                                        ◥
650 PRINT "◤   □□□---□□□□◤□□□◤□□◤□□□---□◥□□□□    ◥
660 PRINT "◤                                        ◥
670 PRINT "◤                                        ◥
680 PRINT "◤                                        ◥
690 PRINT "◤────────────────────────────────────────◥
700 '
710 BEEP 0
720 '
730 PX=31 :PY=4 :PV=-3
740 COLOR 7:LOCATE PX,PY:PRINT PG$(1);
750 '
760 X=1 :Y=20 :N=5 :F=0 :COLOR 6
770 '
780 FOR A=5 TO 20 STEP .5
790  BEEP 1:BEEP 0
800  LOCATE X,A-1:PRINT CL$;
810  LOCATE X,A  :PRINT K$(N);
820  IF N=2 THEN N=5 ELSE N=2
830  FOR J=1 TO 10:NEXT
840 NEXT
850 '
860 REM ■■■■■  ｷﾘﾏﾝｼﾞｬﾛ  ■■■■■
870 '
880 I1=INP(1):I0=INP(0) :VX=0:VY=0
```

```
890 '
900 IF I1=254 THEN VY=-4:VX=0:N=1:I0=0
910 IF I0=251 THEN VY= 4:VX=0:N=2
920 IF I0=239 THEN VX=-3:VY=0:N=3
930 IF I0=191 THEN VX= 3:VY=0:N=4
940 '
950 IF X+VX<1 OR X+VX>36 THEN VX=0
960 IF Y+VY<4 OR Y+VY>20 THEN VY=0
970 '
980 IF VY=-4 OR VY= 4 THEN GOSUB 1090
990 '
1000 COLOR 6
1010 LOCATE X,Y:PRINT CL$;
1020 X=X+VX :Y=Y+VY
1030 LOCATE X,Y:PRINT K$(N);
1040 '
1050 IF X=PX AND Y=PY THEN 1860
1060 '
1070 GOTO 1310
1080 '
1090 REM ■■■■■  UP & DOWN  ■■■■■
1100 '
1110 Z=(VY/2)+1
1120 P=FNP(X,Y+Z)
1130 IF P=ASC("-") THEN 1250
1140 IF P=ASC("□") THEN VY=0 :RETURN
1150 '
1160 IF X=1 OR X=34 THEN RETURN
1170 '
1180 COLOR 5
1190 BEEP 1
1200 LOCATE X,Y+Z:PRINT "---";
1210 BEEP 0
1220 '
1230 RETURN
```



```
1240 '
1250 BEEP 1
1260 LOCATE X,Y+Z:PRINT "  ";
1270 BEEP 0
1280 '
1290 RETURN
1300 '
1310 REM ■■■■■   モ カ   ■■■■■
1320 '
1330 COLOR 7
1340 IF PX=1 OR PX=34 THEN GOSUB 1550
1350 '
1360 P=FNP(PX+PV,PY+3)
1370 SV=SGN(PV)
1380 IF PX+PV=1 OR PX+PV=34 THEN 1420
1390 IF P=ASC(" ") THEN 1500
1400 IF F>0 THEN 1650
1410 '
1420 LOCATE PX,PY:PRINT CL$;
1430 PX=PX+PV :PN=(SV+1)/2+1
1440 LOCATE PX,PY:PRINT PG$(PN);
1450 '
1460 IF Y=PY AND SGN(X-PX)=SV THEN F=1
1470 '
1480 GOTO 860
1490 '
1500 PV=-PV :PN=(SV+1)/2+1
1510 LOCATE PX,PY:PRINT PG$(PN);
1520 '
1530 GOTO 860
1540 '
1550 COLOR 7
1560 BEEP 1
1570 LOCATE PX,PY:PRINT CL$;
1580 PY=PY-4 :IF PY<4 THEN PY=4
1590 LOCATE PX,PY:PRINT PG$(PN);
1600 PV=SGN(20-PX)*3
1610 BEEP 0
1620 '
1630 RETURN
1640 '
1650 REM ■■■■■  I C E !  ■■■■■
1660 '
1670 BEEP 1
1680 LOCATE PX,PY:PRINT PG$(PN+2);
1690 F=2
1700 BEEP 0
1710 '
1720 IX=PX+SGN(X-PX)*3
1730 LINE(IX,PY)-(IX+2,PY+2),"■",7,BF
1740 FOR I=1 TO 50
1750  BEEP 1:BEEP 0
1760 NEXT
```

```
1770 '
1780 IF IX=X AND PY=Y THEN 2430
1790 '
1800 LINE(IX,PY)-(IX+2,PY+2)," ",7,BF
1810 '
1820 F=0
1830 '
1840 GOTO 860
1850 '
1860 REM ■■■■■  C R A S H  ■■■■■
1870 '
1880 IF VX=0 THEN 2430
1890 '
1900 PV=VX
1910 P=FNP(PX+PV,PY+3)
1920 SV=SGN(PV)
1930 '
1940 COLOR 7
1950 BEEP 1
1960 IF P=ASC(" ") THEN 2040
1970 LOCATE PX,PY:PRINT CL$;
1980 PX=PX+PV :PN=(SV+1)/2+1
1990 LOCATE PX,PY:PRINT PG$(PN);
2000 BEEP 0
2010 '
2020 GOTO 1910
2030 '
2040 LOCATE PX,PY:PRINT CL$;
2050 PX=PX+PV :PN=(SV+1)/2+1
2060 '
2070 IF PY=16 THEN 2250
2080 '
2090 FOR I=PY+1 TO PY+4
2100  LOCATE PX,I-1:PRINT CL$;
2110  LOCATE PX,I  :PRINT PG$(5);
```



```
2120 NEXT
2130 '
2140 PY=PY+4 :PV=SGN(20-PX)*3
2150 '
2160 F=0 :BEEP 0
2170 '
2180 SC=SC+100
2190 '
2200 COLOR 4 :LOCATE 0,0
2210 PRINT USING "[:SCORE #####]";SC;
2220 '
2230 GOTO 860
2240 '
2250 COLOR 1
2260 LOCATE PX,PY:PRINT CL$;
2270 LOCATE PX-1,21:PRINT "\   /";
2280 LOCATE PX-1,22:PRINT "\o|V/";
2290 LOCATE PX-1,23:PRINT "\o Q/";
2300 BEEP 0
2310 '
2320 COLOR 7
2330 LOCATE X,Y:PRINT K$(N);
2340 '
2350 FOR I=1 TO 240
2360  BEEP I MOD 8
2370 NEXT
2380 '
2390 SC=SC+1000*LE
2400 '
2410 GOTO 2680
2420 '
2430 REM ■■■■■  F A L L !  ■■■■■
2440 '
2450 COLOR 7
2460 LOCATE PX,PY:PRINT PG$(PN);
2470 '
2480 FOR I=PY TO 20 STEP 4
2490  BEEP 1
2500  LINE(X,I)-(X+2,I+2),"■",7,BF
2510  FOR J=1 TO 100:NEXT
2520  LINE(X,I)-(X+2,I+2)," ",7,BF
2530  BEEP 0
2540 NEXT
2550 '
2560 COLOR 1 :N=5
2570 FOR I=1 TO 100
2580  LOCATE X,20:PRINT K$(N);
2590  BEEP 1 :BEEP 0
2600  IF N=2 THEN N=5 ELSE N=2
2610 NEXT
2620 '
2630 LE=LE-1
2640 IF LE>0 THEN 370
```

```
2650 '
2660 GOTO 2740
2670 '
2680 REM ■■■■■  Congratulaions! ■■■■■
2690 '
2700 COLOR 2
2710 LOCATE 10, 5
2720 PRINT "Congratulations!
2730 '
2740 REM ■■■■■  GAME OVER  ■■■■■
2750 '
2760 COLOR 6
2770 LOCATE  2,10:PRINT "
2780 LOCATE  2,11:PRINT "
2790 LOCATE  2,12:PRINT "
2800 '
2810 IF TP<SC THEN TP=SC
2820 '
2830 COLOR 7
2840 LOCATE  0, 0
2850 PRINT USING "[:SCORE #####]";SC;
2860 LOCATE  0, 1
2870 PRINT USING "[:T O P #####]";TP;
2880 '
2890 COLOR 1
2900 LOCATE 12,21:PRINT "PUSH [S] KEY"
2910 '
2920 IF INP(4)<>247 THEN 2920
2930 '
2940 GOTO 330
2950 '
2960 REM ─────────────────────┐
2970 REM  FORESIGHT PLANNING SECTION │
2980 REM ─────────────────────┘
```

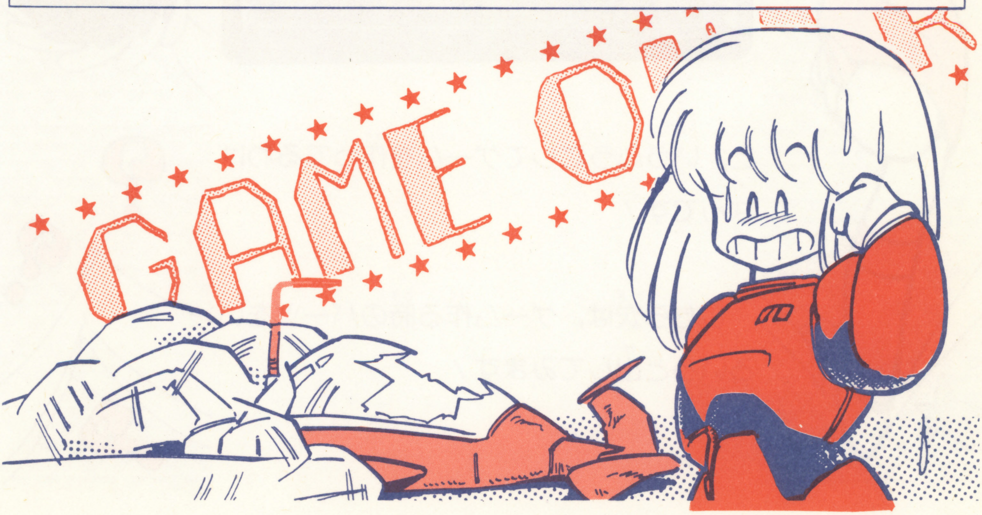




写真5　それいけ！モカをやっつけろ！！

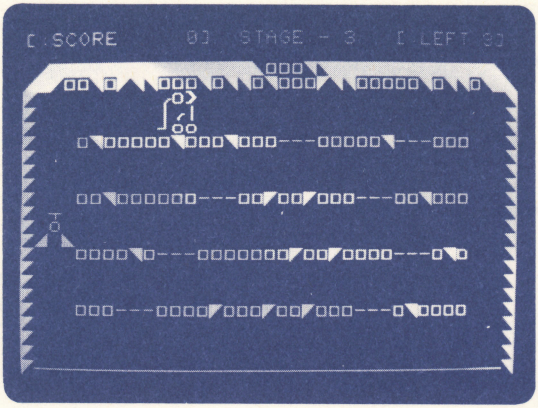
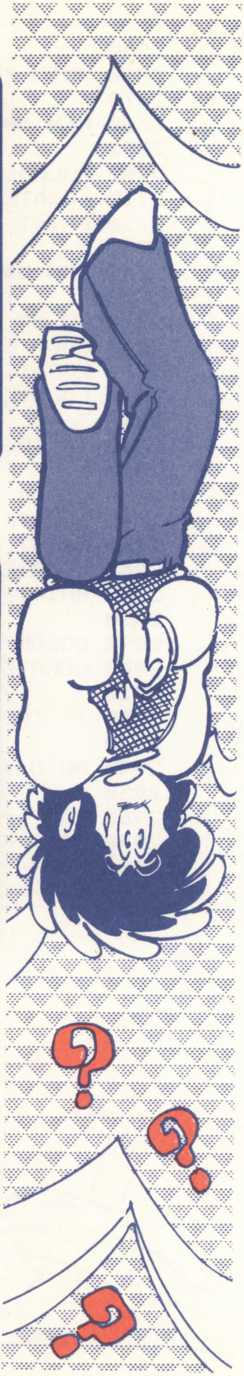


写真6　やった！大勝利



と，いうふうにしてゲームを作ってるわけなんです！

したら次は，ゲーム作る時のパーツをいろいろと出してみます！



UNIT-4

＝ プログラム・パーツ ＝

ここでは，ゲーム作りに役立ててもらうために，
キャラクタのいろいろな動かし方を紹介します。



オイカケだぞ〜



CHASER-1

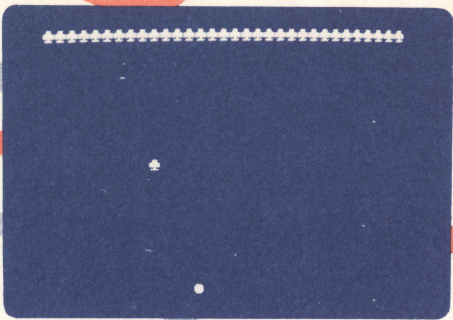
チェイサー　ワン

おいかけるのが，おいかけられるのより左にいたら右へ，右にいたら左へ向かわせよ〜。

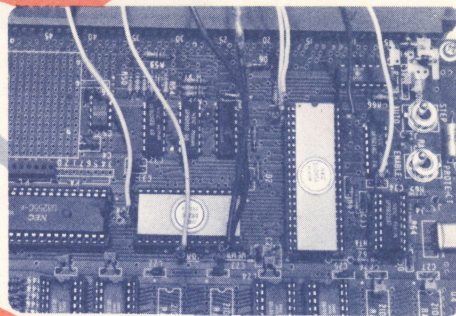
それを，ＩＦ文と変数ＶＸを使ってやってみたのが，これなんです。240行〜260行で使っています。〔リスト１〕(N-BASIC)，〔リスト２〕(ＭＳＸ)

〔リスト１〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 X=20 :Y=20
140 '
150 LINE( 0, 0)-(38, 0),"♣",5
160 '
170 FOR I=0 TO 38
180 '
190  COLOR 7
200  LOCATE  X, Y:PRINT "●";
210  COLOR 5
220  X1=I :Y1=0
230 '
240  IF X1<X THEN VX= 1
250  IF X1=X THEN VX=0
260  IF X1>X THEN VX=-1
270 '
280  LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
290  X1=X1+VX :Y1=Y1+1
300  LOCATE X1,Y1:PRINT "♣";
310 '
320  IF Y1<20 THEN 240
330 '
340  BEEP 1 :BEEP 0
350 '
360 NEXT I
370 '
380 END
```



左から順に目標に向かう



〔リスト2〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 '
130 X=20 :Y=20
140 '
150 LOCATE  0, 0:PRINT "♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣";
160 '
170 FOR I=0 TO 38
180 '
190 '
200  LOCATE  X, Y:PRINT "●";
210 '
220  X1=I :Y1=0
230 '
240  IF X1<X THEN VX= 1
250  IF X1=X THEN VX= 0
260  IF X1>X THEN VX=-1
270 '
280  LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
290  X1=X1+VX :Y1=Y1+1
300  LOCATE X1,Y1:PRINT "♣";
310 '
320  IF Y1<20 THEN 240
330 '
340  BEEP
350 '
360 NEXT I
370 '
380 END
```

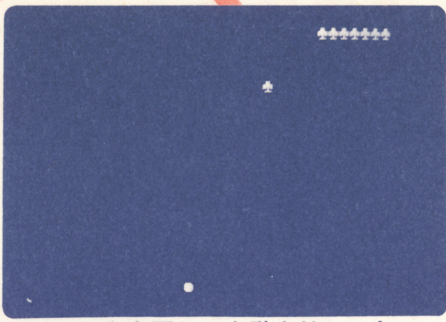
チェイサー　ツー

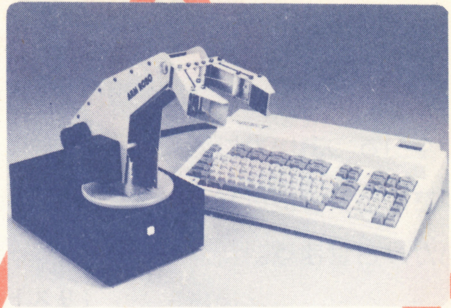
CHASER-2

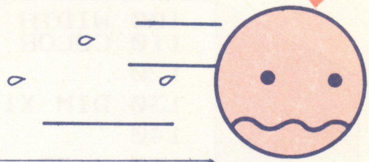
でも，ＩＦ文使ったら，判定だけで３行も使っちゃう。そこで，ＳＧＮってゆう数値関数を使って１行にしてみました。250行。〔リスト３〕(Ｎ－ＢＡＳＩＣ)，〔リスト４〕(ＭＳＸ)

〔リスト３〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 X=20 :Y=20
140 '
150 LINE( 0, 0)-(38, 0),"♣",5
160 '
170 FOR I=0 TO 38
180 '
190  COLOR 7
200  LOCATE  X, Y:PRINT "●";
210  COLOR 5
220  X1=I :Y1=0
230 '
240  '
250   VX=SGN(X-X1)
260  '
270 '
280  LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
290  X1=X1+VX :Y1=Y1+1
300  LOCATE X1,Y1:PRINT "♣";
310 '
320  IF Y1<20 THEN 240
330 '
340  BEEP 1 :BEEP 0
350 '
360 NEXT I
370 '
380 END
```







リストを変更しても動きはいっしょ

〔リスト4〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 '
130 X=20 :Y=20
140 '
150 LOCATE  0, 0:PRINT "♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣";
160 '
170 FOR I=0 TO 38
180 '
190 '
200  LOCATE  X, Y:PRINT "●";
210 '
220  X1=I :Y1=0
230 '
240  '
250   VX=SGN(X-X1)
260  '
270 '
280  LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
290  X1=X1+VX :Y1=Y1+1
300  LOCATE X1,Y1:PRINT "♣";
310 '
320  IF Y1<20 THEN 240
330 '
340  BEEP
350 '
360 NEXT I
370 '
380 END
```

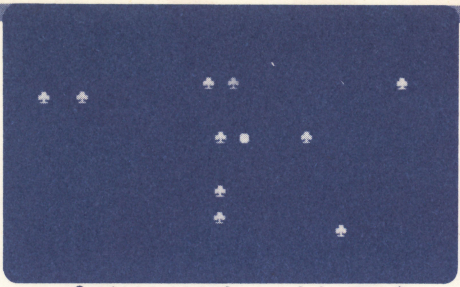
ブラック ホール
BLACK HOLE

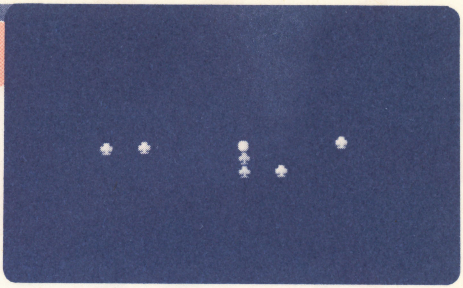
1コずつおいかけてくってのもナンだから，今度は10コいっぺんにおいかけさせます。

まるで，ブラックホール？〔リスト5〕(N－BASIC)〔リスト6〕(MSX)

〔リスト5〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 DIM X1(10),Y1(10)
140 '
150 X=20 :Y=10
160 '
170 COLOR 5
180 FOR I=1 TO 10
190  X1(I)=INT(RND(1)*38)
200  Y1(I)=INT(RND(1)*24)
210  LOCATE X1(I),Y1(I):PRINT "♣";
220 NEXT
230 '
240 FOR A=1 TO 20
250 '
260  FOR I=1 TO 10
270  COLOR 5
280 '
290   VX=SGN(X-X1(I))
300   VY=SGN(Y-Y1(I))
310 '
320   LOCATE X1(I),Y1(I):PRINT " ";
330   X1(I)=X1(I)+VX:Y1(I)=Y1(I)+VY
340   LOCATE X1(I),Y1(I):PRINT "♣";
350 '
360  COLOR 7
370  LOCATE  X, Y:PRINT "●";
380 '
390  NEXT
400 '
410 NEXT
420 '
430 END
```





♣がどんどんすいこまれていく

〔リスト6〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 '
130 DIM X1(10),Y1(10)
140 '
150 X=20 :Y=10
160 '
170 COLOR 1,4
180 FOR I=1 TO 10
190  X1(I)=INT(RND(1)*38)
200  Y1(I)=INT(RND(1)*24)
210  LOCATE X1(I),Y1(I):PRINT "♣";
220 NEXT
230 '
240 FOR A=1 TO 20
250 '
260  FOR I=1 TO 10
270 '
280 '
290   VX=SGN(X-X1(I))
300   VY=SGN(Y-Y1(I))
310 '
320   LOCATE X1(I),Y1(I):PRINT " ";
330   X1(I)=X1(I)+VX:Y1(I)=Y1(I)+VY
340   LOCATE X1(I),Y1(I):PRINT "♣";
350 '
360 '
370   LOCATE  X, Y:PRINT "●";
380 '
390  NEXT
400 '
410 NEXT
420 '
430 END
```

ぶつけるぞ〜

CRASH-1

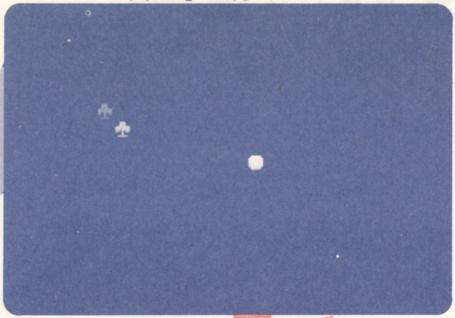
ぶつかったかどうかの判断です。自分の位置と相手の位置がかさなったら，ぶつかったってわかりますよね。270行。〔リスト7〕(N－BASIC),〔リスト8〕(MSX)

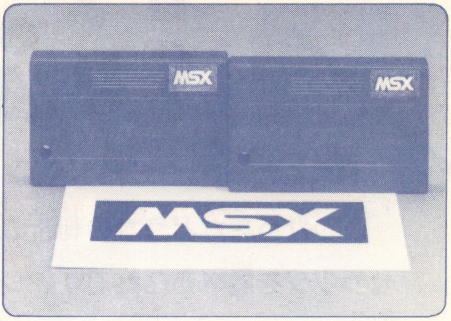
〔リスト7〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 X=20 :Y=10
140 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
150 '
160 X1=INT(RND(1)*38)
170 Y1=INT(RND(1)*24)
180 '
190 COLOR 3
200 '
210 VX=SGN(X-X1)
220 VY=SGN(Y-Y1)
230 '
240 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
250 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
260 '
270 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN 330
280 '
290 LOCATE X1,Y1:PRINT "♣";
300 '
310 GOTO 210
320 '
330 BEEP 1:BEEP 0
340 '
350 END
```



突然♣が現われた





〔リスト 8〕(MSX)

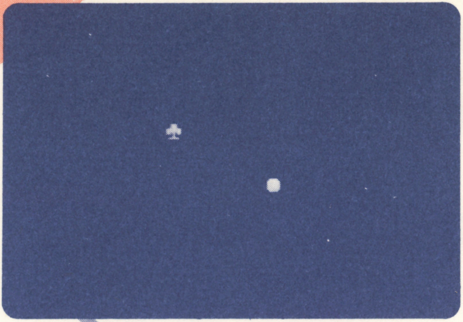
```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 '
130 X=20 :Y=10
140 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
150 '
160 X1=INT(RND(1)*30)
170 Y1=INT(RND(1)*24)
180 '
190 COLOR 15,13
200 '
210 VX=SGN(X-X1)
220 VY=SGN(Y-Y1)
230 '
240 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
250 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
260 '
270 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN 330
280 '
290 LOCATE X1,Y1:PRINT "♣";
300 '
310 GOTO 210
320 '
330 BEEP
340 '
350 END
```

クラッシュツー CRASH-2

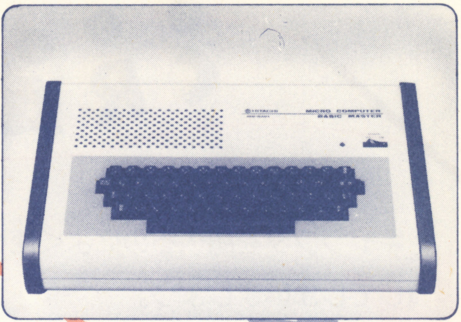
ぶつかったかどうかの判断(はんだん)の方法(ほうほう)のもう一種(いっしゅ)は，表示(ひょうじ)されてるキャラクタを調(しら)べることです。つまり，次(つぎ)に自分(じぶん)がすすむべき場所(ばしょ)に相手(あいて)のキャラクタがあったら，ぶつかったことになるでしょ。270行(ぎょう)～280行(ぎょう)。〔リスト９〕(N－BASIC)

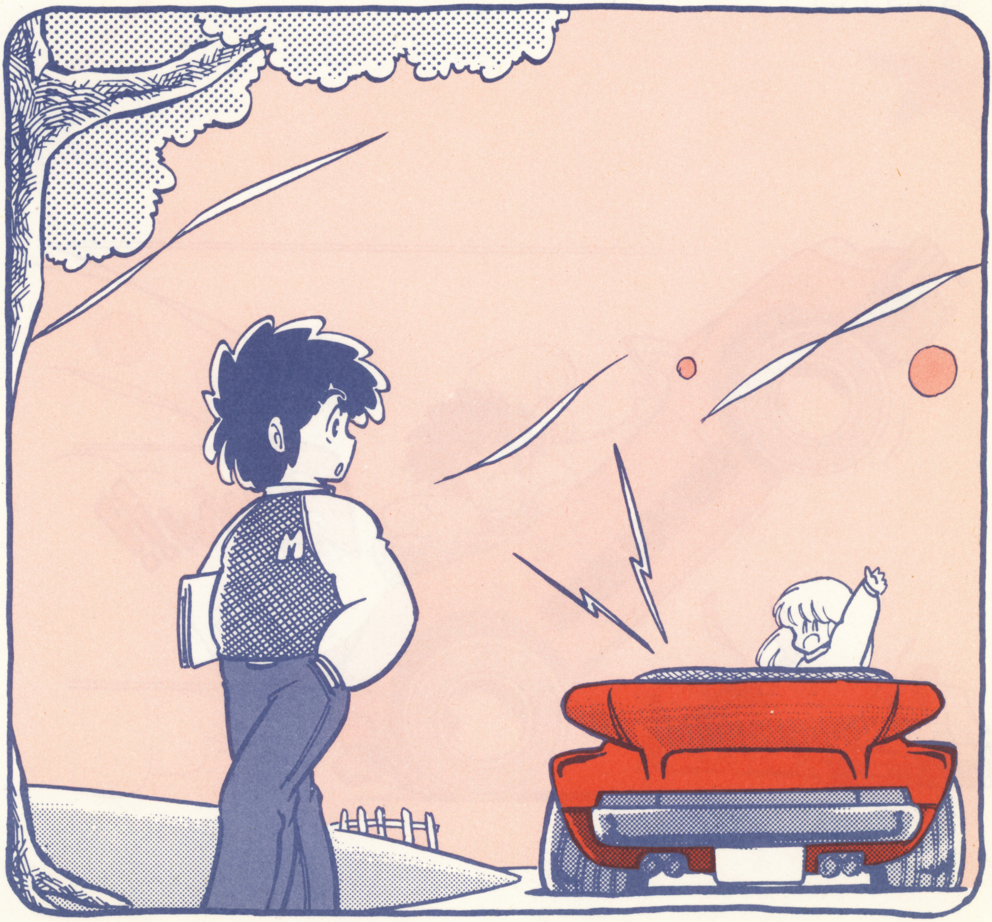
〔リスト９〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 X=20 :Y=10
140 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
150 '
160 X1=INT(RND(1)*38)
170 Y1=INT(RND(1)*24)
180 '
190 COLOR 3
200 '
210 VX=SGN(X-X1)
220 VY=SGN(Y-Y1)
230 '
240 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
250 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
260 '
270 P=PEEK(&HF302+X1*2+Y1*120)
280 IF P=ASC("●") THEN 340
290 '
300 LOCATE X1,Y1:PRINT "♣";
310 '
320 GOTO 210
330 '
340 BEEP 1:BEEP 0
350 '
360 END
```



だんだん●にせまっていく

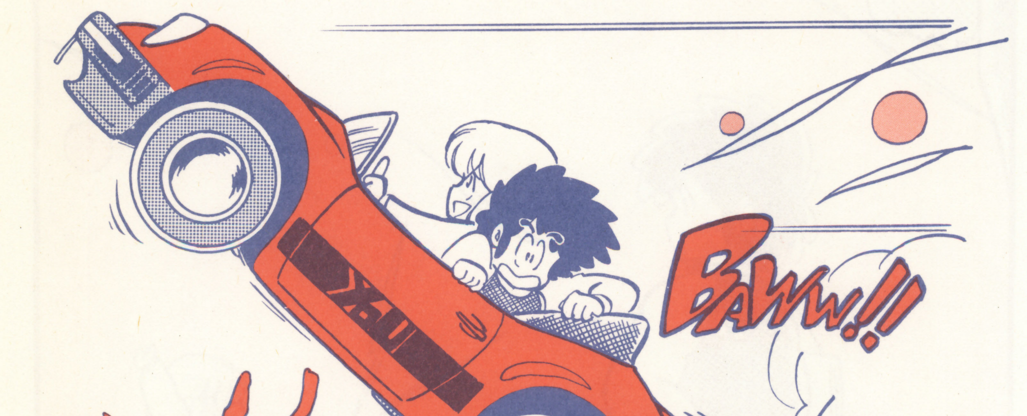




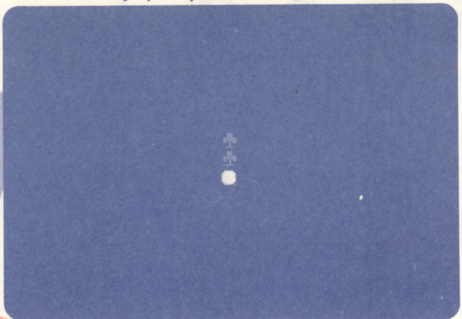
CRASH-3
（クラッシュスリー）

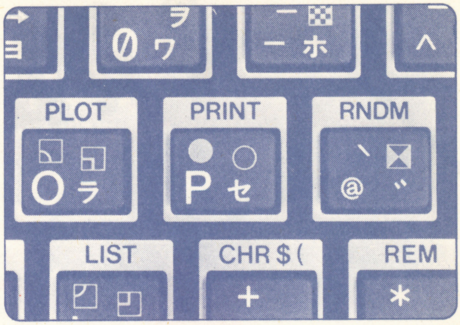
キャラクタを調べるのによく使うと思ったら，すぐ関数として定義してしまいましょう。

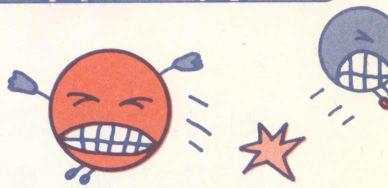
FNP（X，Y）にXとYを入れると，そのXとYによってしめされる画面上のキャラクタがわかるんです。130行。〔リスト10〕（N－BASIC）



キャー！ぶつかる～







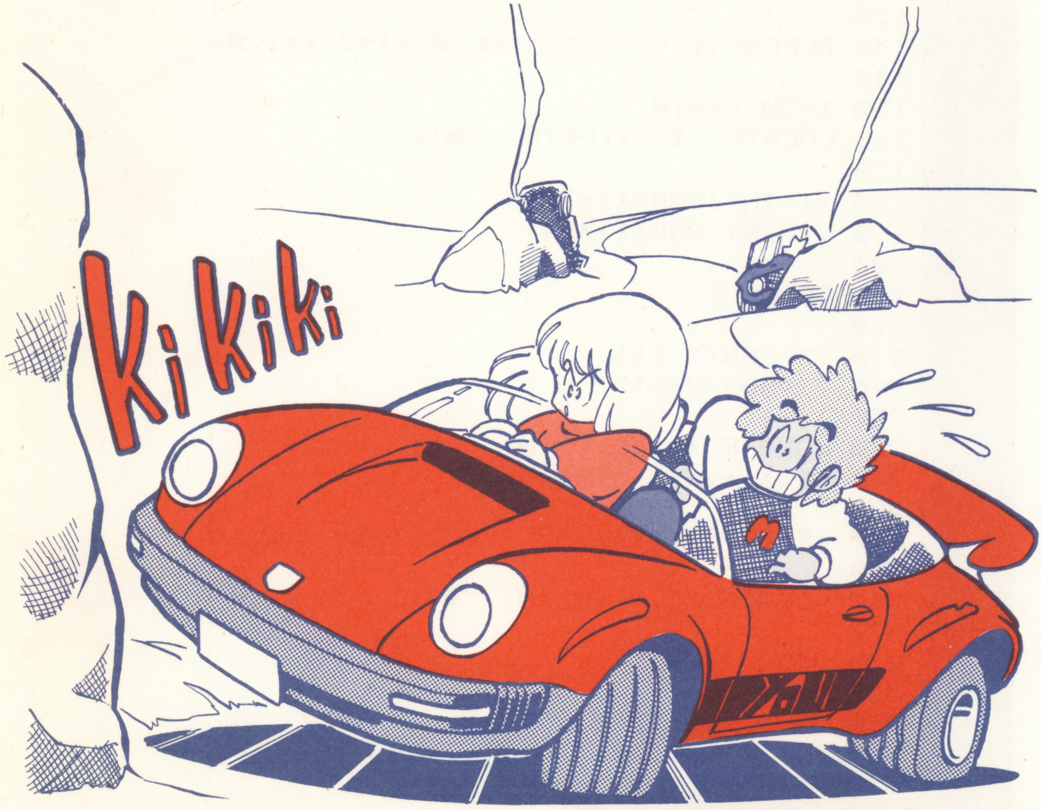
〔リスト10〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
140 '
150 X=20 :Y=10
160 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
170 '
180 X1=INT(RND(1)*38)
190 Y1=INT(RND(1)*24)
200 '
210 COLOR 3
220 '
230 VX=SGN(X-X1)
240 VY=SGN(Y-Y1)
250 '
260 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
270 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
280 '
290 IF FNP(X1,Y1)=ASC("●") THEN 350
300 '
310 LOCATE X1,Y1:PRINT "♣";
320 '
330 GOTO 230
340 '
350 BEEP 1:BEEP 0
360 '
370 END
```

CRASH-4
クラッシュフォー

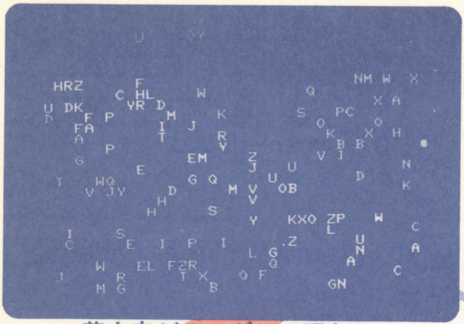
そして，ここではぶつかったすべての物をチェックしてます。
ぶつかった物が "●" になるまで，プログラムは動きつづけます。

〔リスト11〕(N－BASIC)

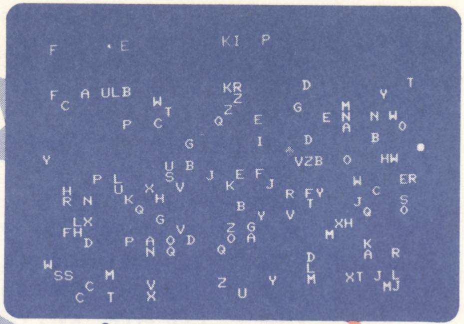


〔リスト11〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
140 '
150 FOR A=1 TO 5
160  FOR I=65 TO 90
170   X0=INT(RND(1)*38)
180   Y0=INT(RND(1)*20)+4
190   LOCATE X0,Y0:PRINT CHR$(I);
200  NEXT
210 NEXT
220 '
230 X=38 :Y=10
240 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
250 '
260 X1=0
270 Y1=INT(RND(1)*24)
280 '
290 COLOR 3
300 '
310 VX=SGN(X-X1)
320 VY=SGN(Y-Y1)
330 '
340 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
350 X1=X1+VX:Y1=Y1+VY
360 '
370 IF FNP(X1,Y1)=ASC("●") THEN 430
380 IF FNP(X1,Y1)<>32 THEN GOSUB 470
390 LOCATE X1,Y1:PRINT "♣";
400 '
410 GOTO 310
420 '
430 BEEP 1:BEEP 0
440 '
450 END
460 '
470 P=FNP(X1,Y1)
480 '
490 BEEP 1
500 COLOR 6
510 LOCATE X1, 0:PRINT CHR$(P);
520 BEEP 0
530 '
540 RETURN
```



英文字がランダムに現われて



♣がそれを押しのけ進む



WHISPER!?

PART-Ⅰ

ボクは，英語と野球がにがてです。ただし，英語は好きですが，野球はキライなんです！

あれは，中一の頃でした。英語の時間先生にあてられました。

「1番目は，First。2番目は，Secondだな。じゃ，3番目は何だ。」

「えっ。え～，え～と～，あのっ。え～と～。」

「ほら，野球であるだろ，ファースト，セカンド。」

「あっそ～か～！　Short!!」



スピードアップには DEF INT を使おう

スピードアップの時,『DEF INT』って使います。これで指定した変数はみんな整数になってしまうんです。小数を入れても整数部分しかはいらない！これがスピードアップにつながるんですねェ。

なぜって？

『1．41421356+3．141592=』

って計算するのと

『1+3=』

って計算するの，どっちがはやくで

〔リスト12〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 '
140 '
150 TIME$="00:00:00"
160 '
170 FOR C=1 TO 7
180 '
190  COLOR C
200 '
210  FOR Y=0 TO 24
220   FOR X=0 TO 39
230    LOCATE X,Y:PRINT "●";
240   NEXT X
250  NEXT
260 '
270 NEXT
280 '
290 PRINT TIME$
300 '
310 END
```

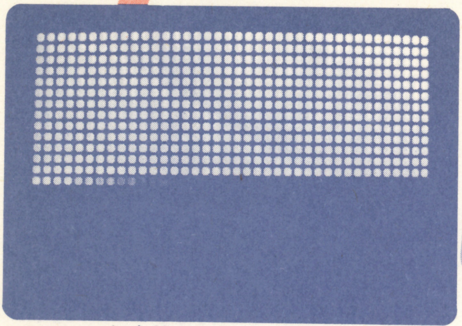
きますか。

人間(にんげん)もコンピューターも同(おな)じこと。ややっこしい計算(けいさん)は，やっぱりそれなりに時間(じかん)がかかっちゃう。

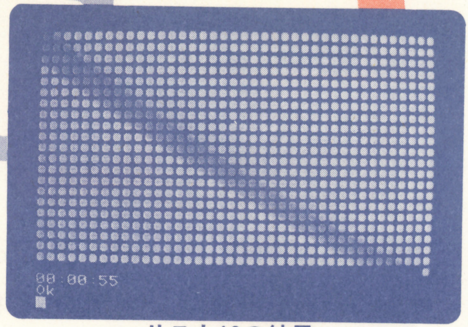
ためしにふたつを実験(じっけん)してみて，くらべて下(くだ)さい。130行(ぎょう)。〔リスト12〕(N－BASIC),〔リスト13〕(MSX),〔リスト14〕(N－BASIC),〔リスト15〕(MSX)

〔リスト13〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 '
130 '
140 '
150 TIME=0
160 '
170 FOR C=1 TO 7
180 '
190  COLOR C
200 '
210  FOR Y=0 TO 24
220   FOR X=0 TO 39
230    LOCATE X,Y:PRINT "●";
240   NEXT X
250  NEXT Y
260 '
270 CLS
280 NEXT
290 '
300 PRINT TIME
310 '
320 END
```



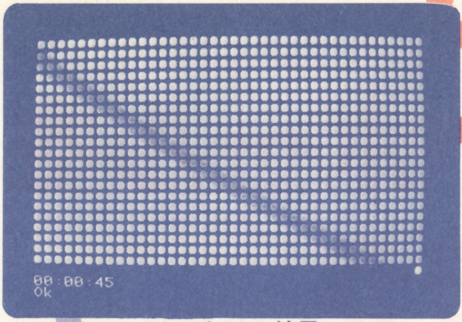
ヨーイ!ドン



リスト12の結果

〔リスト14〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 DEFINT A-Z
140 '
150 TIME$="00:00:00"
160 '
170 FOR C=1 TO 7
180 '
190  COLOR C
200 '
210  FOR Y=0 TO 24
220   FOR X=0 TO 39
230    LOCATE X,Y:PRINT "●";
240   NEXT X
250  NEXT
260 '
270 NEXT
280 '
290 PRINT TIME$
300 '
310 END
```



リスト14の結果



〔リスト15〕(MSX)

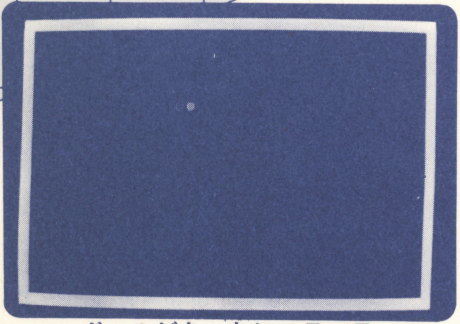
```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 '
130 DEFINT A-Z
140 '
150 TIME=0
160 '
170 FOR C=1 TO 7
180 '
190  COLOR C
200 '
210  FOR Y=0 TO 24
220   FOR X=0 TO 39
230    LOCATE X,Y:PRINT "●";
240   NEXT X
250  NEXT Y
260 '
270 CLS
280 NEXT
290 '
300 PRINT TIME
310 '
320 END
```

ボールを動かそう

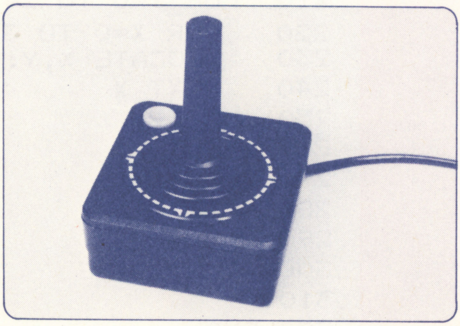
キースキャン1

今，何のキーが押されているか？

それを知るのに「INKEY$」ってのがあるんです。これを使って ②④⑥⑧ を押すと，上下左右にボールが動くようにしました。190行～230行。〔リスト16〕(N－BASIC)，〔リスト17〕(MSX)



ボールがあっちにフラフラ



〔リスト16〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 DEFINT A-Z
130 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
140 '
150 X=20 :Y=10
160 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
170 LINE( 0, 0)-(38,24),"■",5,B
180 '
190 I$=INKEY$
200 IF I$="8" THEN VY=-1 :VX=0
210 IF I$="2" THEN VY= 1 :VX=0
220 IF I$="4" THEN VX=-1 :VY=0
230 IF I$="6" THEN VX= 1 :VY=0
240 '
250 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
260 X=X+VX :Y=Y+VY :P=FNP(X,Y)
270 IF P=135 THEN X=X-VX :Y=Y-VY
280 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
290 '
300 GOTO 190
310 '
320 END
```

〔リスト17〕(MSX)

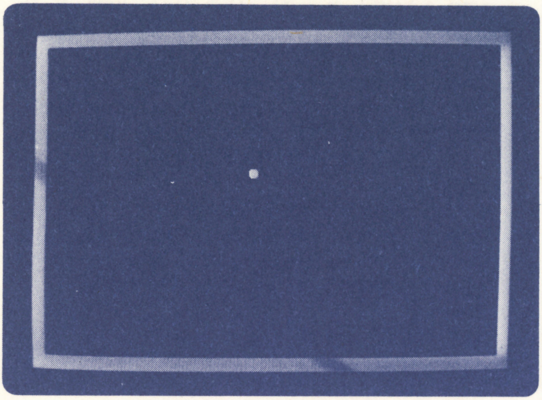
```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 DEFINT A-Z
130 '
140 '
150 X=20 :Y=10
160 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
170 '
180 '
190 I$=INKEY$
200 IF I$="8" THEN VY=-1 :VX=0
210 IF I$="2" THEN VY= 1 :VX=0
220 IF I$="4" THEN VX=-1 :VY=0
230 IF I$="6" THEN VX= 1 :VY=0
240 '
250 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
260 IF X+VX<0 OR X+VX>39 THEN VX=0
270 IF Y+VY<0 OR Y+VY>20 THEN VY=0
280 X=X+VX :Y=Y+VY
290 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
300 '
310 GOTO 190
320 '
330 END
```

キースキャン2

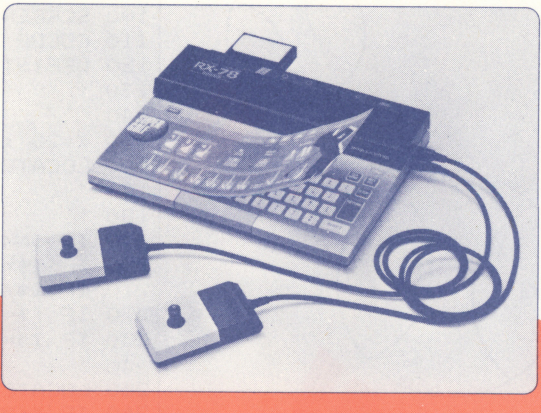
もうひとつのキースキャン方法に『INP』ってのがあります。MSXでは『STICK』です。

それを使って 2 4 6 8 で上下左右にボールの動くようにしました。190行〜230行。

なお，MSXでは ← ↑ ↓ → キーです。〔リスト18〕(N－BASIC)，〔リスト19〕(MSX)



自由にワクの中を動く



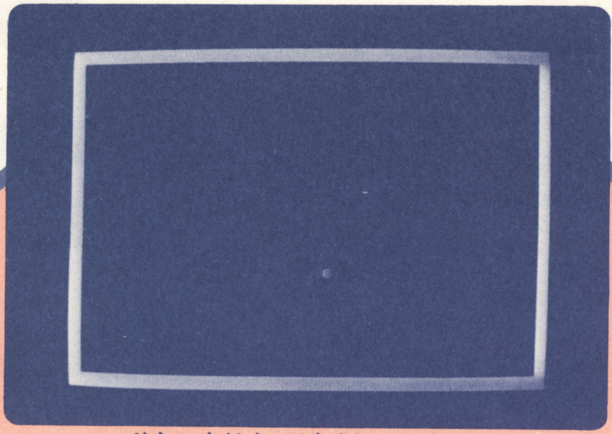
〔リスト18〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 DEFINT A-Z
130 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
140 '
150 X=20 :Y=10
160 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
170 LINE( 0, 0)-(38,24),"■",5,B
180 '
190 I0=INP(0):I1=INP(1)
200 IF I1=254 THEN VY=-1 :VX=0
210 IF I0=251 THEN VY= 1 :VX=0
220 IF I0=239 THEN VX=-1 :VY=0
230 IF I0=191 THEN VX= 1 :VY=0
240 '
250 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
260 X=X+VX :Y=Y+VY :P=FNP(X,Y)
270 IF P=135 THEN X=X-VX :Y=Y-VY
280 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
290 '
300 GOTO 190
310 '
320 END
```

〔リスト19〕(MSX)

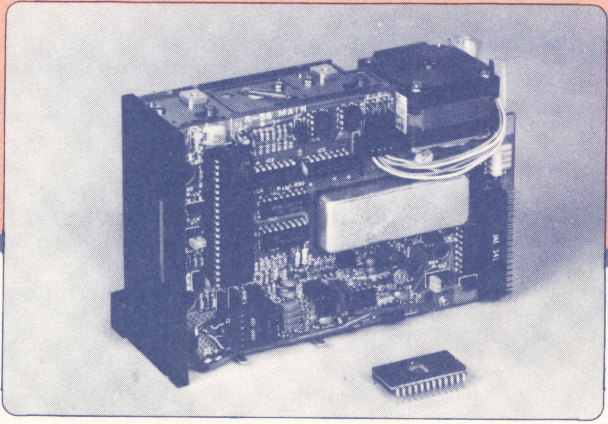
```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 DEFINT A-Z
130 '
140 '
150 X=20 :Y=10
160 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
170 '
180 '
190 I=STICK(0)
200 IF I=1 THEN VY=-1 :VX=0
210 IF I=5 THEN VY= 1 :VX=0
220 IF I=7 THEN VX=-1 :VY=0
230 IF I=3 THEN VX= 1 :VY=0
240 '
250 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
260 IF X+VX<0 OR X+VX>39 THEN VX=0
270 IF Y+VY<0 OR Y+VY>20 THEN VY=0
280 X=X+VX :Y=Y+VY
290 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
300 '
310 GOTO 190
320 '
330 END
```

キースキャン―3（スリー）



ボタンをはなせばピタリと止まる

今度は，ボタンから手をはなすとボールは止まるようにします。190行にチョイと工夫したダケですョ。〔リスト20〕(N－BASIC),〔リスト21〕(MSX)



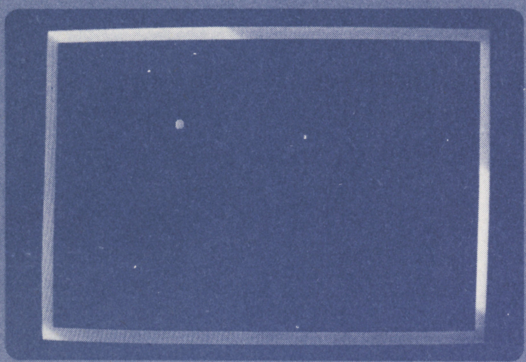
〔リスト20〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 DEFINT A-Z
130 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
140 '
150 X=20 :Y=10
160 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
170 LINE( 0, 0)-(38,24),"■",5,B
180 '
190 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=0:VY=0
200 IF I1=254 THEN VY=-1 :VX=0
210 IF I0=251 THEN VY= 1 :VX=0
220 IF I0=239 THEN VX=-1 :VY=0
230 IF I0=191 THEN VX= 1 :VY=0
240 '
250 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
260 X=X+VX :Y=Y+VY :P=FNP(X,Y)
270 IF P=135 THEN X=X-VX :Y=Y-VY
280 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
290 '
300 GOTO 190
310 '
320 END
```

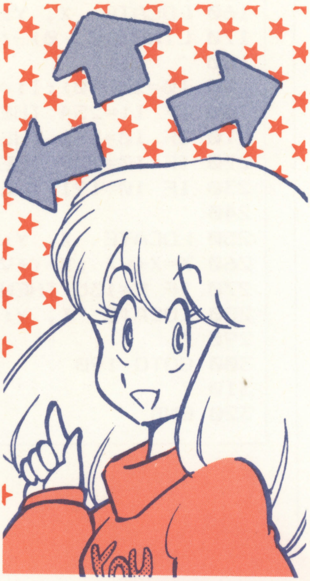
〔リスト21〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 DEFINT A-Z
130 '
140 '
150 X=20 :Y=10
160 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
170 '
180 '
190 I=STICK(0):VX=0:VY=0
200 IF I=1 THEN VY=-1 :VX=0
210 IF I=5 THEN VY= 1 :VX=0
220 IF I=7 THEN VX=-1 :VY=0
230 IF I=3 THEN VX= 1 :VY=0
240 '
250 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
260 IF X+VX<0 OR X+VX>39 THEN VX=0
270 IF Y+VY<0 OR Y+VY>20 THEN VY=0
280 X=X+VX :Y=Y+VY
290 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
300 '
310 GOTO 190
320 '
330 END
```

キースキャン4（フォー）



きょうもボールは画面を動く



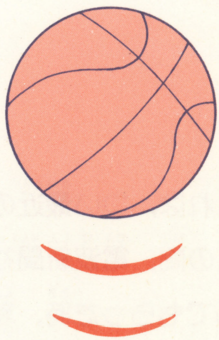


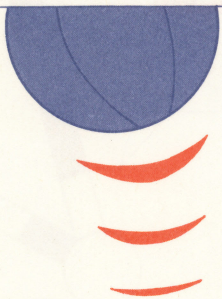
今度（こんど）は，も～っとシンプルにしてみました。190行（ぎょう）～ 210行（ぎょう）。〔リスト22〕（N－BASIC），〔リスト23〕（MSX）

〔リスト22〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 DEFINT A-Z
130 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
140 '
150 X=20 :Y=10
160 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
170 LINE( 0, 0)-(38,24),"■",5,B
180 '
190 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=0:VY=0
200 VX=(I0=239)-(I0=191)
210 VY=(I1=254)-(I0=251)
220 '
230 '
240 '
250 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
260 X=X+VX :Y=Y+VY :P=FNP(X,Y)
270 IF P=135 THEN X=X-VX :Y=Y-VY
280 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
290 '
300 GOTO 190
310 '
320 END
```







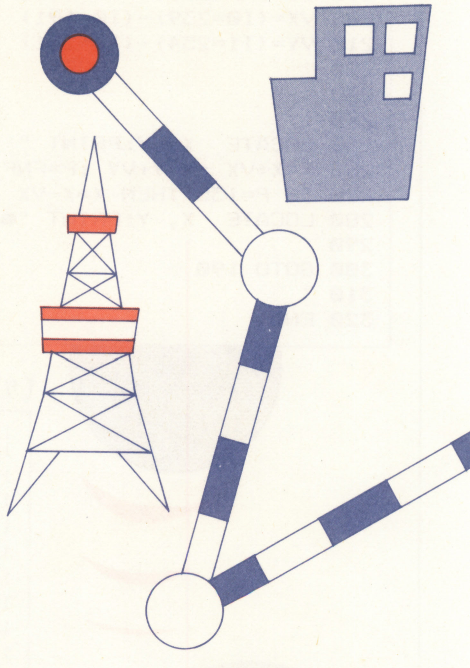


〔リスト23〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 DEFINT A-Z
130 '
140 '
150 X=20 :Y=10
160 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
170 '
180 '
190 I=STICK(0):VX=0:VY=0
200 VX=(I=7)-(I=3)
210 VY=(I=1)-(I=5)
220 '
230 '
240 '
250 LOCATE  X, Y:PRINT " ";
260 IF X+VX<0 OR X+VX>39 THEN VX=0
270 IF Y+VY<0 OR Y+VY>20 THEN VY=0
280 X=X+VX :Y=Y+VY
290 LOCATE  X, Y:PRINT "●";
300 '
310 GOTO 190
320 '
330 END
```

WHISPER!?（ウイスパー）

PART-Ⅱ（パート ツー）



これは，つい最近のお話です。

この間，電波新聞社さんに東京へ呼んでもらった時，新幹線にのったんです。あ～，修学旅行以来だな～。新幹線にのりました。少しはいったところで，

「え～っと，何番の席なのかな。13号車の4－Aだったかな。あれ，ドアが開きっぱなしだ。クーラーかかってるからしめないとなァ。」

と，思って閉めよーとしました。ガタガタガタってゆれるけど閉まらないんですね。

「おっかしいな～。なんかひっかかってるんかなー。」ガタガタガタやってると，まわりの人がなんか笑ってるんですねエ。

ふとドアを見ると『自動ドア』ってかいてあって，ボクはマットの上にのってたんです。ハジをかいてしまった～。

大阪から東京までだいぶ時間がかかるので，寝てしまいました。普通

の電車でも20分以上のってるとねむくなってくるぐらいだからね。

横浜の手前で目をさましました。

「あっ。横浜だ，横浜だ！すごい～。横浜は実在したんだ～。すごいっ。はるみちゃんの家はどのへんかな？」

とか思ってたら，だんだん木が少なくなってきて東京っぽい雰囲気になってきました。

「あっ品川や！電波新聞社 どこかな～(実は反対の方向を見てさがしてたんです)。東京タワーどこやろか(ま，まるでイナカもんや！)。」

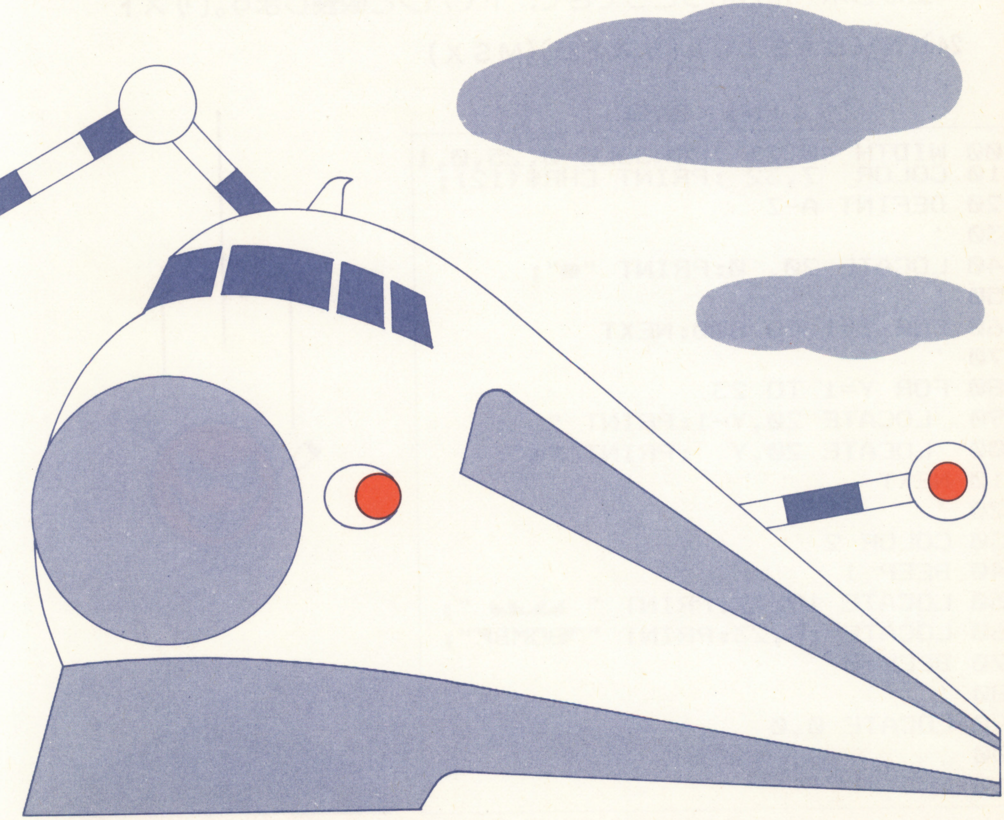
そして，東京駅につきました。

「つ，ついに東京だ～。感激～！」

ガチャガチャガチャ!!ガチャ！ガチャガチャ!!

「あれ～。イスあがらへん！」

しっかり映画館とカンチがいしてました!!





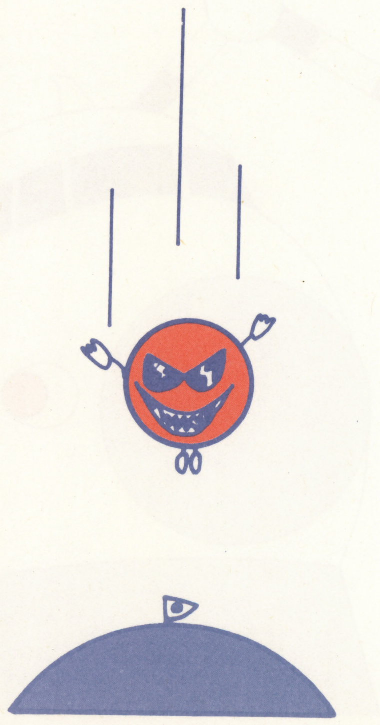
BOMB-1（バンワン）

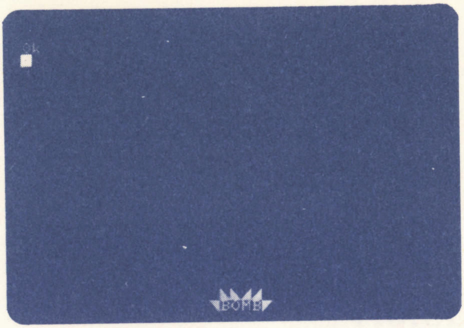
バクハツの処理（しょり）です。

上からボールがおっこちてきて，下（した）でパンと破裂（はれつ）します。〔リスト24〕(N－BASIC)，〔リスト25〕(MSX)

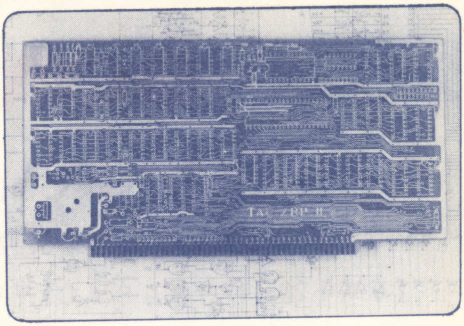
〔リスト24〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 DEFINT A-Z
130 '
140 LOCATE 20, 0:PRINT "●";
150 '
160 FOR I=1 TO 800:NEXT
170 '
180 FOR Y=1 TO 23
190  LOCATE 20,Y-1:PRINT " ";
200  LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
210 NEXT
220 '
230 COLOR 2
240 BEEP 1
250 LOCATE 18,22:PRINT " ▙▄▟▙▟ ";
260 LOCATE 18,23:PRINT "▜BOMB▛";
270 BEEP 0
280 '
290 LOCATE 0,0
300 '
310 END
```



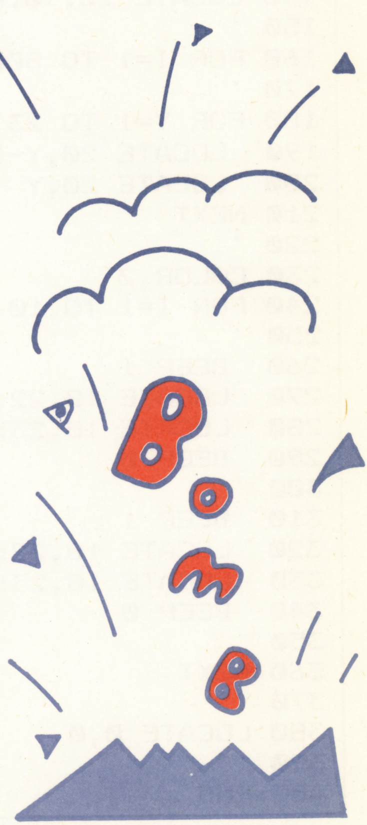


ビカッ



〔リスト25〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 DEFINT A-Z
130 '
140 LOCATE 20, 0:PRINT "●";
150 '
160 FOR I=1 TO 400:NEXT
170 '
180 FOR Y=1 TO 23
190  LOCATE 20,Y-1:PRINT " ";
200  LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
210 NEXT
220 '
230 '
240 PLAY "O1C","O2C","O3C"
250 LOCATE 18,22:PRINT "  ‘‘’’ "
260 LOCATE 18,23:PRINT "‘BOMB’"
270 '
280 '                 ‘‘’’
290 LOCATE 0,0
300 '
310 END
```



BOMB-2
(バンツー)

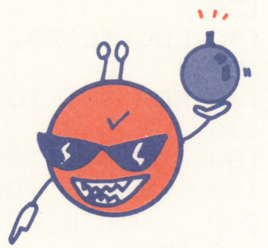
爆発(ばくはつ)をチョット，ハデにしましょーか。

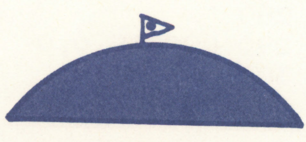
バクハツした時(とき)，ガーッて音(おと)がして，絵(え)も少(すこ)しだけ動(うご)くんです。

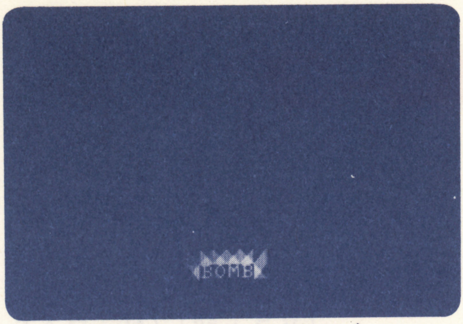
〔リスト26〕(N－BASIC),〔リスト27〕(MSX)

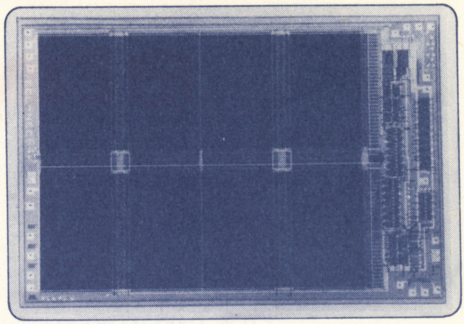
〔リスト26〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 DEFINT A-Z
130 '
140 LOCATE 20, 0:PRINT "●";
150 '
160 FOR I=1 TO 800:NEXT
170 '
180 FOR Y=1 TO 23
190  LOCATE 20,Y-1:PRINT " ";
200  LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
210 NEXT
220 '
230 COLOR 2
240 FOR I=1 TO 10
250 '
260  BEEP 1
270  LOCATE 18,22:PRINT "◣◢◢◣◣◢";
280  LOCATE 18,23:PRINT "◢BOMB◣";
290  BEEP 0
300 '
310  BEEP 1
320  LOCATE 18,22:PRINT " ◣◣◢◢ ";
330  LOCATE 18,23:PRINT "◥BOMB◤";
340  BEEP 0
350 '
360 NEXT
370 '
380 LOCATE 0,0
390 '
400 END
```





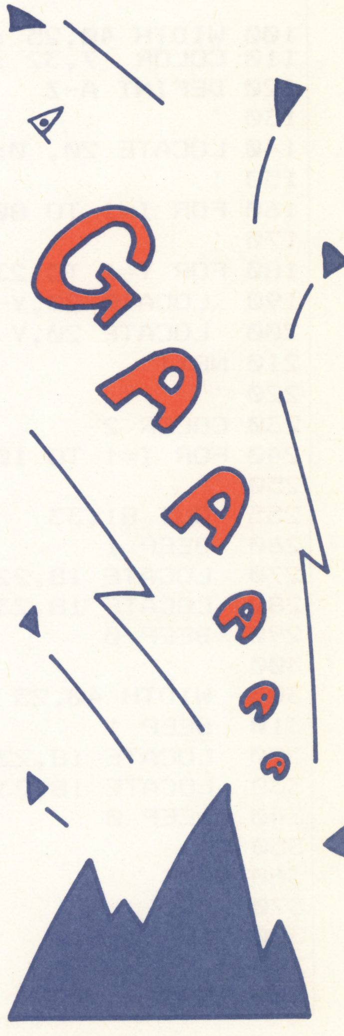




ガーッ，ビカッビカッ！

〔リスト27〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 DEFINT A-Z
130 '
140 LOCATE 20, 0:PRINT "●";
150 '
160 FOR I=1 TO 400:NEXT
170 '
180 FOR Y=1 TO 23
190  LOCATE 20,Y-1:PRINT " ";
200  LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
210 NEXT
220 '
230 '
240 FOR I=1 TO 10
250 '
260  PLAY "O1C64","O2C64","O3C64"
270  LOCATE 18,21:PRINT " ''`` "
280  LOCATE 18,22:PRINT "'BOMB`";
290 '
300 '
310  PLAY "O1C64","O2C64","O3C64"
320  LOCATE 18,21:PRINT " ``'' "
330  LOCATE 18,22:PRINT "`BOMB'";
340 '
350 '
360 NEXT
370 '
380 LOCATE 0,0
390 '
400 END
```



BOMB-3

今度は，とってもハデです。

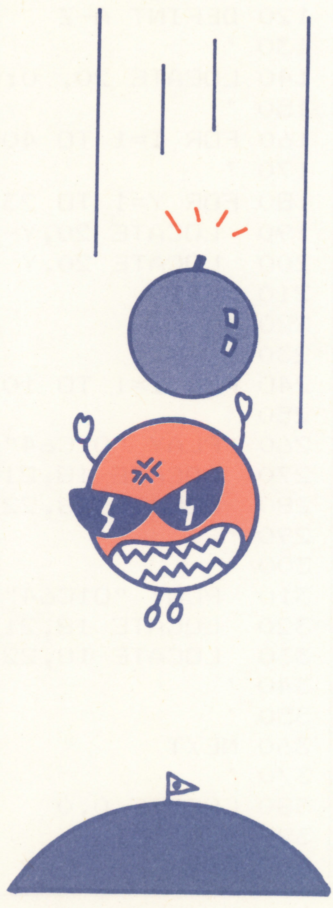
画面自体がピカピカピカッて光るんです。

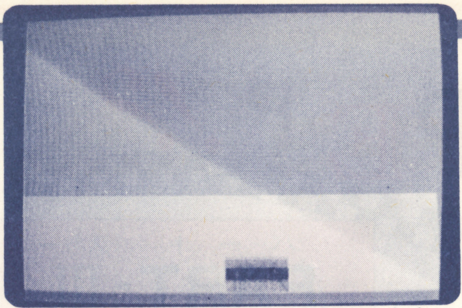
『OUT　81，33』，『WIDTH』を使用したためこんなことができました。255行，305行。

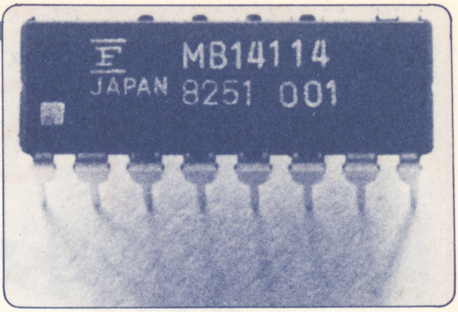
〔リスト28〕（N－BASIC），〔リスト29〕（MSX）

〔リスト28〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 DEFINT A-Z
130 '
140 LOCATE 20, 0:PRINT "●";
150 '
160 FOR I=1 TO 800:NEXT
170 '
180 FOR Y=1 TO 23
190  LOCATE 20,Y-1:PRINT " ";
200  LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
210 NEXT
220 '
230 COLOR 2
240 FOR I=1 TO 10
250 '
255  OUT 81,33
260  BEEP 1
270  LOCATE 18,22:PRINT "◣◢◢◣◣◢";
280  LOCATE 18,23:PRINT "◢BOMB◣";
290  BEEP 0
300 '
305  WIDTH 40,25
310  BEEP 1
320  LOCATE 18,22:PRINT " ◣◣◢◢ ";
330  LOCATE 18,23:PRINT "◥BOMB◤";
340  BEEP 0
350 '
360 NEXT
370 '
380 LOCATE 0,0
390 '
400 END
```



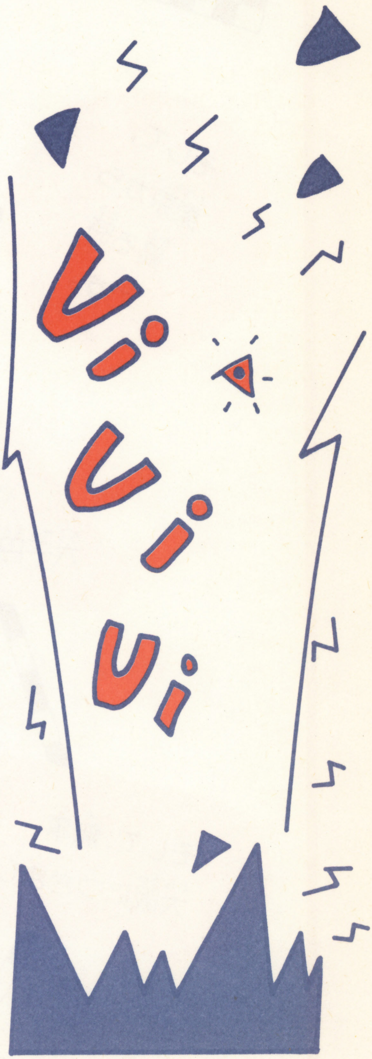




ドカーン！ビビビビカッピカッ！！

〔リスト29〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 DEFINT A-Z
130 '
140 LOCATE 20, 0:PRINT "●";
150 '
160 FOR I=1 TO 400:NEXT
170 '
180 FOR Y=1 TO 23
190  LOCATE 20,Y-1:PRINT " ";
200  LOCATE 20,Y  :PRINT "●";
210 NEXT
220 '
230 '
240 FOR I=1 TO 30
250 '
255 COLOR 11,6
260  PLAY "O1C64","O2C64","O3C64"
270  LOCATE 18,21:PRINT " ’’‘‘ "
280  LOCATE 18,22:PRINT "’BOMB‘";
290 '
300 '
305 COLOR 15,4
310  PLAY "O1C64","O2C64","O3C64"
320  LOCATE 18,21:PRINT " ‘‘’’ "
330  LOCATE 18,22:PRINT "‘BOMB’";
340 '
350 '
360 NEXT
370 '
380 LOCATE 0,0
390 '
400 END
```



WHISPER!? (ウイスパー)

PART-III (パート スリー)

そして，東京から帰る時です。

帰りのひかり号の券を買いました。一万円だと思ってたら，四千円ぐらいでした。

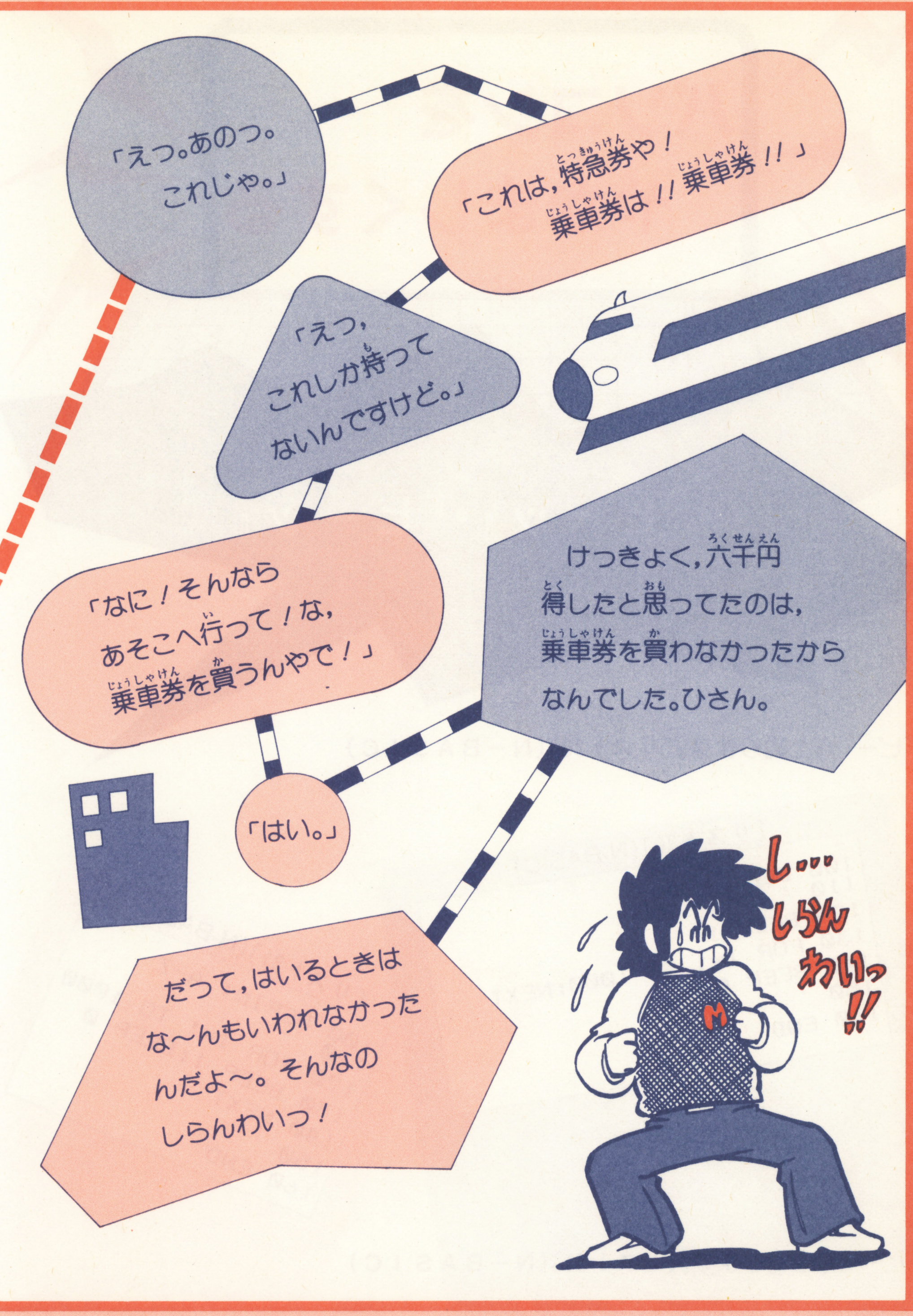
「やった〜。六千円徳したデー。」

そして，無事大阪につきました。

改札口で，

「キミキミ！乗車券は！！」




「えっ。あのっ。これじゃ。」
「これは，特急券や！乗車券は！！乗車券！！」
「えっ，これしか持ってないんですけど。」
「なに！そんならあそこへ行って！な，乗車券を買うんやで！」
「はい。」
だって，はいるときはな～んもいわれなかったんだよ～。そんなのしらんわいっ！
けっきょく，六千円得したと思ってたのは，乗車券を買わなかったからなんでした。ひさん。
し…しらんわいっ!!

パソコンをやかましくする

『ピーッ』・『ビーッ』

『ピーッ』と鳴ります。〔リスト30〕(N－BASIC)

〔リスト30〕(N-BASIC)

```
100 DEFINT A-Z
110 '
120 BEEP 1
130 FOR I=1 TO 1000:NEXT
140 BEEP 0
150 '
160 END
```

〔リスト31〕(N-BASIC)

```
100 DEFINT A-Z
110 '
120 FOR I=1 TO 1000
130 BEEP 1:BEEP 0
140 NEXT
150 '
160 END
```

『ビーッ』と鳴ります。〔リスト31〕(N－BASIC)

『ピーッピーッピーッ』

〔リスト32〕(N-BASIC)

```
100 DEFINT A-Z
110 '
120 FOR I=1 TO 10
130  BEEP 1
140  FOR J=1 TO 100:NEXT
150  BEEP 0
160  FOR J=1 TO 100:NEXT
170 NEXT
180 '
190 END
```

『ピーッピーッピーッ』と鳴(な)ります。〔リスト32〕(N－BASIC)

『ピーピーッピッピピピビビビー』

〔リスト33〕(N-BASIC)

```
100 DEFINT A-Z
110 '
120 FOR I=1 TO 100
130  BEEP 1
140  FOR J=1 TO I:NEXT
150  BEEP 0
160  FOR J=1 TO I:NEXT
170 NEXT
180 '
190 END
```

〔リスト34〕(N-BASIC)

```
100 DEFINT A-Z
110 '
120 FOR I=100 TO 0 STEP -1
130  BEEP 1
140  FOR J=1 TO I:NEXT
150  BEEP 0
160  FOR J=1 TO I:NEXT
170 NEXT
180 '
190 END
```

『ビービビピピピッピーッピー』と鳴(な)ります。〔リスト33〕(N－BASIC)
『ピーピーッピッピピビビビー』と鳴(な)ります。〔リスト34〕(N－BASIC)
　ピーピピピーッピッピピーピーピーピービビーッピッピピー。え〜い。やかましいわい。

WHISPER!?（ウイスパー）

PART-Ⅳ（パート フォー）

わたしは，マスコミが嫌いです。

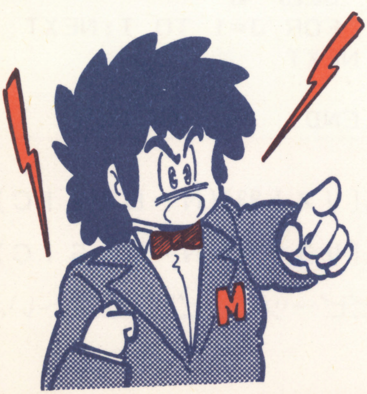
マスコミは，あつかましくて，礼儀知らずで，ずる賢い。

無責任な発言と，ないものねだり。

他人の成功をよこ取りして生きている。

世間に受けるとつけあがり，受けなくなったらすぐやめる。

ニュースだ！事件だ！特種だ！と，たいしたことのないものを大げさに報告する無神経さ。



わたしは，はっきりいって“真似師”です。

努力のそぶりも見せない。

愛情のかけらもない。

暖かい心も，人情も，な～んにも持っていない。

そのくせカメラの奥からながめているだけのあの態度。

火事の時は足手まとい。

警察にとっては悩みのタネ。

いつもカメラを持ち歩く。

そんな新聞が，

そんなテレビが，

そんなマスコミたちが嫌いだ。

わたしは思うのです。

この世の中からマスコミがひとりもなくなってくれたら，凡人だけの世の中なら，どんなに良いことでし

ょう。

わたしは，マスコミに生まれないで良かった，と胸をなでおろしています！

うん！わたしは，マスコミが嫌いだ。

マスコミが世の中のために何かしてくれた事があるでしょうか。

芸能人，殺人，有名人，庶民の喜ぶ物しか取材しない。マジメな物にはふたをする。

金ですむと思ってるところがずるい。

逃げ足が速く，いつも強いほうにつく。

あの世間体を気にする目がいやだ。

なにが“新聞”だ。

なにが“テレビ”だ。

なにが“我々取材班は”だ。

そんなマスコミのためにわたしたち凡人はな～んにも教える必要はありませんよ。

第一，わたしたち凡人がそうやったところで，ひとりでも取材した人たちの人生について考えてくれるマスコミがありますか。

これだけマスコミが発達しながら，ひとりとして，真面目に考えるマス



コミはいないでしょ。

だったらいいじゃないですか！

それならそれで結構だ！

ありがとう！

ねっ！

わたしたち凡人だけでうわさを広めましょう！

ねっ！

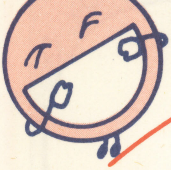
マスコミは，嫌いだ！

マスコミは，だいっ嫌いだ！

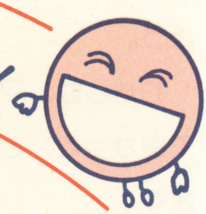
誰がなんと言おうと，わたしは，マスコミが，嫌いだ！

わたしは，ほんとーに！マスコミが，嫌いやー！！

DON'T BLAME THE CHILDREN　子供達を責めないで
W & M : Hidlebrown Barnum／Ivan Reeve
日本語詞：秋元　康



最後まで遊んじゃおう！



GAME OVER・1

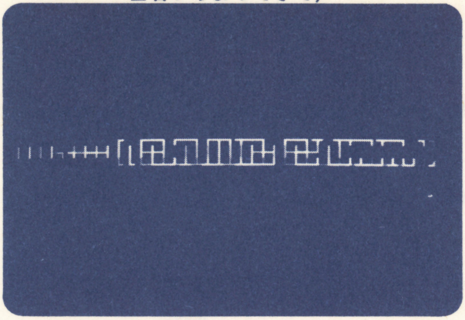
ゲーム　オーバー　ワン

左右から，ピピピピピピッて線がいっぱいでてきて，最後にまん中で，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲって字になるんです。〔リスト35〕(Ｎ－ＢＡＳＩＣ)，〔リスト36〕(ＭＳＸ)

〔リスト35〕(N-BASIC)

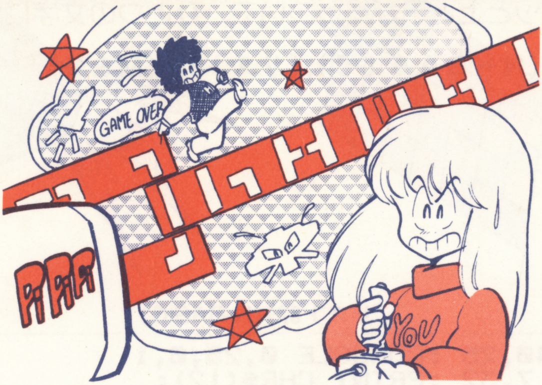
```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 T1$="      ┌ ┌─┐┌─┐┌┬┐┌─  ┌─┐┌ ┐┌─┐┌─┐ ┐     "
140 T2$="      │ │ ┐├─┤│││├─  │ ││ │├─ ├┬┘ │     "
150 T3$="      └ └─┘┘ └┘ └└─  └─┘└─┘└─┘┘└  ┘     "
160 '
170 COLOR 4
180 '
190 FOR I=38 TO 0 STEP -1
200 '
210  LOCATE I,5:PRINT LEFT$(T1$,39-I);
220  LOCATE 0,6:PRINTRIGHT$(T2$,39-I);
230  LOCATE I,7:PRINT LEFT$(T3$,39-I);
240 '
250  BEEP 1 :BEEP 0
260 '
270 NEXT
280 '
290 END
```

左右からよってきて，



文字の完成です





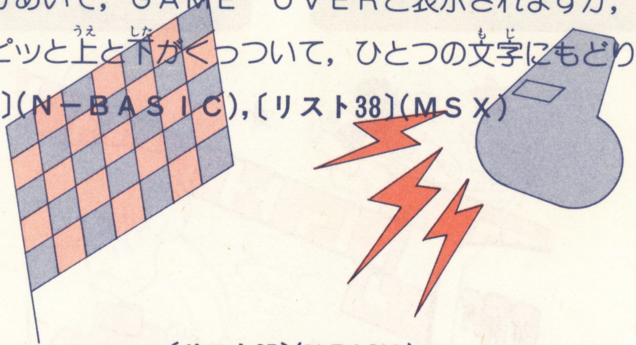
〔リスト36〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 '
130 T1$="       [illegible]       "
140 T2$="       [illegible]       "
150 T3$="       [illegible]       "
160 '
170 '
180 '
190 FOR I=76 TO 0 STEP -2
200 '
210  LOCATE I,5:PRINT LEFT$(T1$,78-I);
220  LOCATE 0,6:PRINT RIGHT$(T2$,78-I);
230  LOCATE I,7:PRINT LEFT$(T3$,78-I);
240 '
250  PLAY "T255O6C64"
260 '
270 NEXT
280 '
290 END
```

GAME OVER・2
ゲーム　オーバー　ツウ

すきまがあいて，GAME　OVER（ゲーム　オーバー）と表示（ひょうじ）されますが，しばらくするとピッと上（うえ）と下（した）がくっついて，ひとつの文字（もじ）にもどります。

〔リスト37〕(N－BASIC)，〔リスト38〕(MSX)

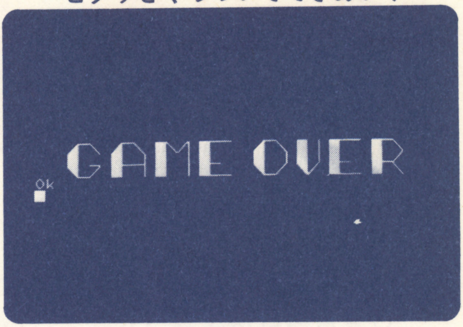


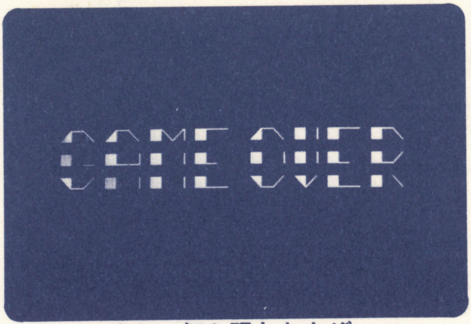
〔リスト37〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 T1$="   ◢▔╲ ◢▔╲ ■╲╱ ■▔▔  ◢▔╲ ■│■ ■▔▔ ■▔╲   "
140 T2$="   ■ _ ■▁│ ■│■ │■▁  ■ │ ■│■ │■▁ ■▁╱   "
150 T3$="   ◥▁╱ ■ │ ■│■ │■▁  ◥▁╱ ◥╱ ■▁▁ ■ ╲   "
160 '
170 COLOR 6
180 '
190 LOCATE  0, 5:PRINT T1$;
200 LOCATE  0, 7:PRINT T2$;
210 LOCATE  0, 9:PRINT T3$;
220 '
230 FOR I=1 TO 1000:NEXT
240 '
250 BEEP 1
260 LOCATE  0, 5:PRINT SPACE$(38);
270 LOCATE  0, 9:PRINT SPACE$(38);
280 BEEP 0
290 LOCATE  0, 6:PRINT T1$;
300 LOCATE  0, 8:PRINT T3$;
310 '
320 END
```

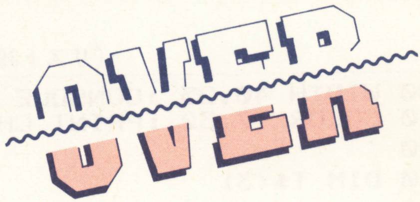


ピタッとくっついてできあがり





オヤ，何か現われたぞ



〔リスト38〕(MSX)

```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 '
130 T1$="      ┌ ┌──┐┌──┐┌┬┬┬──┐ ┌──┬┐┌┬──┬──┐┐      "
140 T2$="      │ │ ┐├──┤│││├──┤ │ ││ │├──┤├──┘│      "
150 T3$="      └ └──┘┴  ┴┴┴┴──┘ └──┘└──┴──┴┴──┘┘      "
160 '
170 '
180 '
190 LOCATE  0, 5:PRINT T1$;
200 LOCATE  0, 7:PRINT T2$;
210 LOCATE  0, 9:PRINT T3$;
220 '
230 FOR I=1 TO 1000:NEXT
240 '
250 PLAY "O6C32"
260 LOCATE  0, 5:PRINT SPACE$(38);
270 LOCATE  0, 9:PRINT SPACE$(38);
280 '
290 LOCATE  0, 6:PRINT T1$;
300 LOCATE  0, 8:PRINT T3$;
310 '
320 END
```

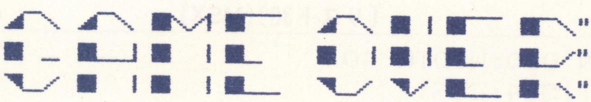
GAME OVER・3
ゲーム　オーバー　スリー

上から何かがいっぱいふってきます。

よく見るとだんだん文字になってきて，最後に，GAME OVERになります。〔リスト39〕（N－BASIC）

〔リスト39〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 DIM T$(3)
140 '
150 T$(1)="
160 T$(2)="
170 T$(3)="
```



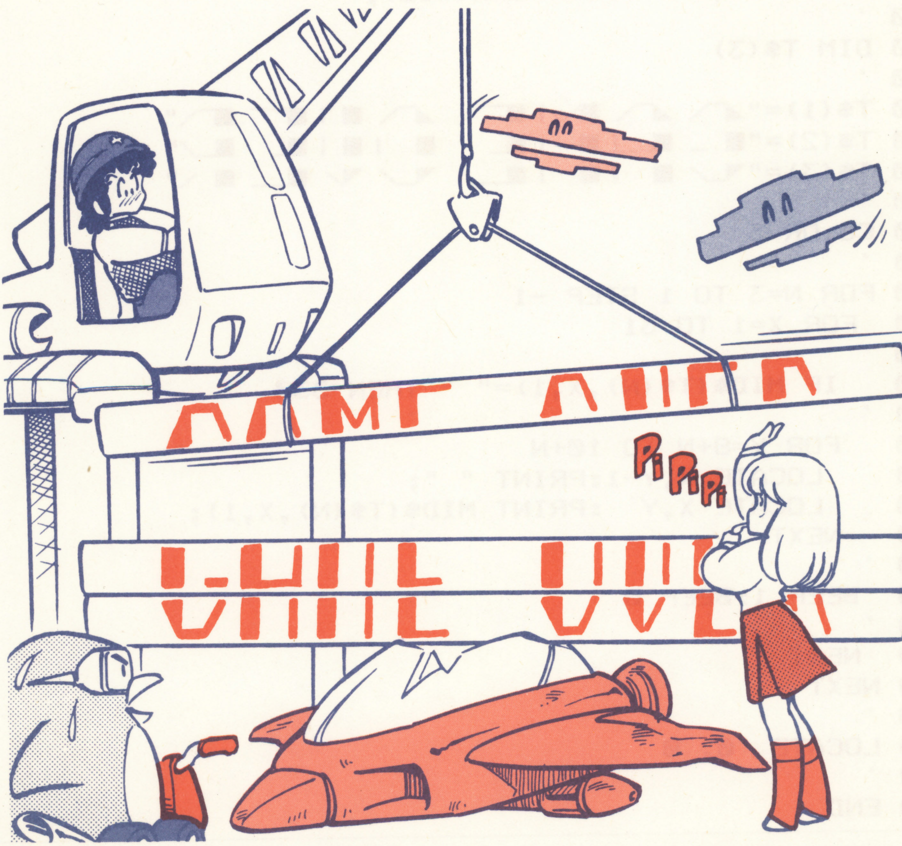
```
180 '
190 COLOR 5
200 '
210 FOR N=3 TO 1 STEP -1
220  FOR X=1 TO 31
230 '
240   IF MID$(T$(N),X,1)=" " THEN 330
250 '
260   FOR Y=1 TO 10+N
270    LOCATE X,Y-1:PRINT " ";
280    LOCATE X,Y  :PRINT MID$(T$(N),X,1);
290   NEXT
300 '
310  BEEP 1:BEEP 0
320 '
330  NEXT
340 NEXT
350 '
360 LOCATE  0, 0
370 '
380 END
```



はて？何だろう



アラ，ゲームオーバーになった



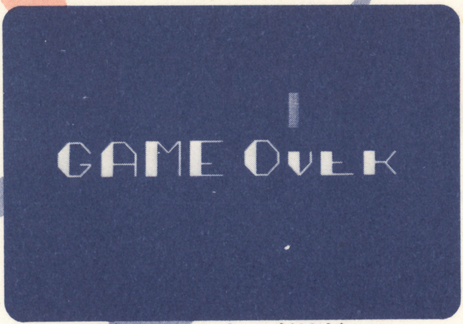
GAME OVER・4

ゲーム　オーバー　フォー

さっきとほとんどいっしょですが，落ちてくる始点が低いため，高速でＧＡＭＥ　ＯＶＥＲができあがるんです。〔リスト40〕（Ｎ－ＢＡＳＩＣ）

〔リスト40〕(N-BASIC)

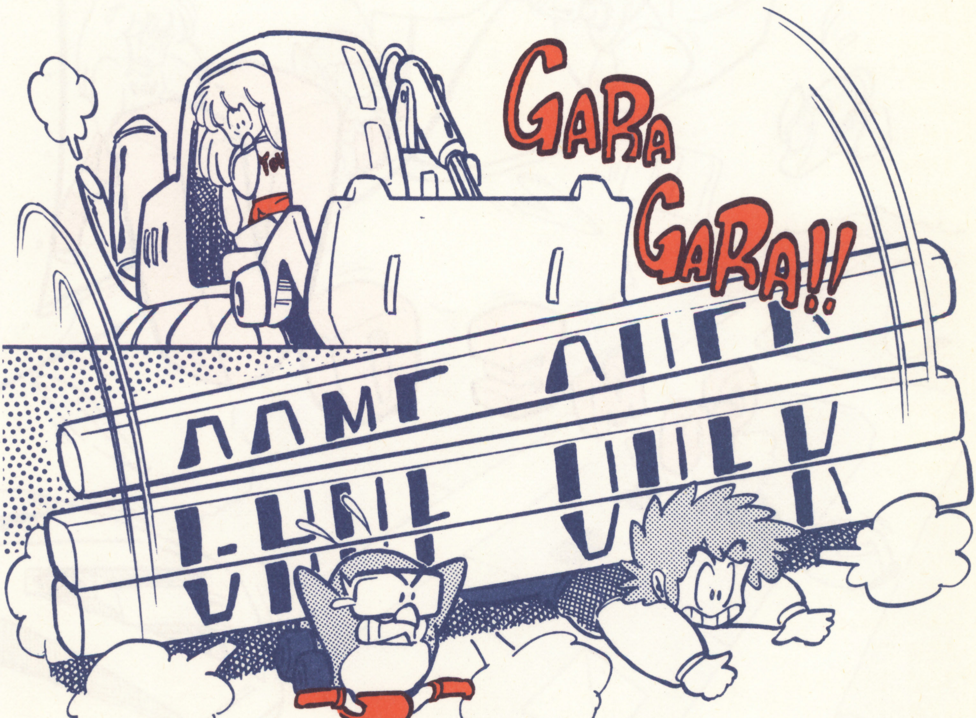
```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 DIM T$(3)
140 '
150 T$(1)="[graphic characters]"
160 T$(2)="[graphic characters]"
170 T$(3)="[graphic characters]"
180 '
190 COLOR 5
200 '
210 FOR N=3 TO 1 STEP -1
220  FOR X=1 TO 31
230 '
240   IF MID$(T$(N),X,1)=" " THEN 330
250 '
260   FOR Y=8+N TO 10+N
270    LOCATE X,Y-1:PRINT " ";
280    LOCATE X,Y  :PRINT MID$(T$(N),X,1);
290   NEXT
300 '
310  BEEP 1:BEEP 0
320 '
330  NEXT
340 NEXT
350 '
360 LOCATE  0, 0
370 '
380 END
```



動きはいっしょだけど，



Okの位置に注意

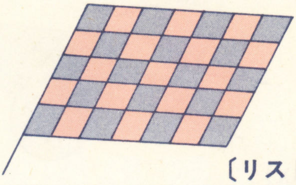
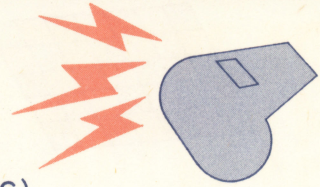


GAME OVER・5

ゲーム　オーバー　ファイブ

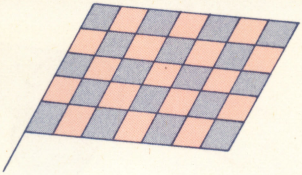
今度も，上から何かがふってきます。が，今度は，G，A，M，E，O，V，E，Rの順で文字ができあがります。〔リスト41〕（N−BASIC），〔リスト42〕（MSX）

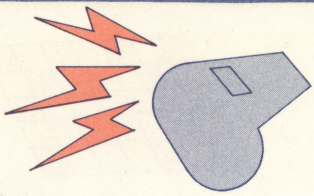


〔リスト41〕(N-BASIC)

```
100 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
110 COLOR  7,32 :PRINT CHR$(12);
120 '
130 DIM T$(24)
140 '
150 FOR I=1 TO 24
160  READ D$
170  T$(I)=D$
180 NEXT
190 '
200 DATA "◥＿╱ ","█ ＿ ","◢￣╲ "
210 DATA "█ │ ","█＿┘ ","◢￣╲ "
220 DATA "█ │ ","█ │ ","█╲╱│"
230 DATA "█＿＿ ","█＿  ","█￣￣ "
240 DATA "◥＿╱ ","█ │ ","◢￣╲ "
250 DATA "◥╱  ","█│  ","█│  "
260 DATA "█＿＿ ","█＿  ","█￣￣ "
270 DATA "█ ╲ ","█＿╱ ","█￣╲ "
280 '
290 N=1
300 FOR X=4 TO 32 STEP 4
310  FOR I=1 TO 3
320   FOR Y=1 TO 10-I
330    LOCATE X,Y-1:PRINT "    ";
340    LOCATE X,Y  :PRINT T$(N);
350   NEXT
360 '
370   BEEP 1:BEEP 0
380   N=N+1
390 '
400  NEXT
410  BEEP 1:BEEP 0
420 '
430 NEXT
440 '
450 LOCATE  0, 0
460 '
470 END
```





〔リスト42〕(MSX)

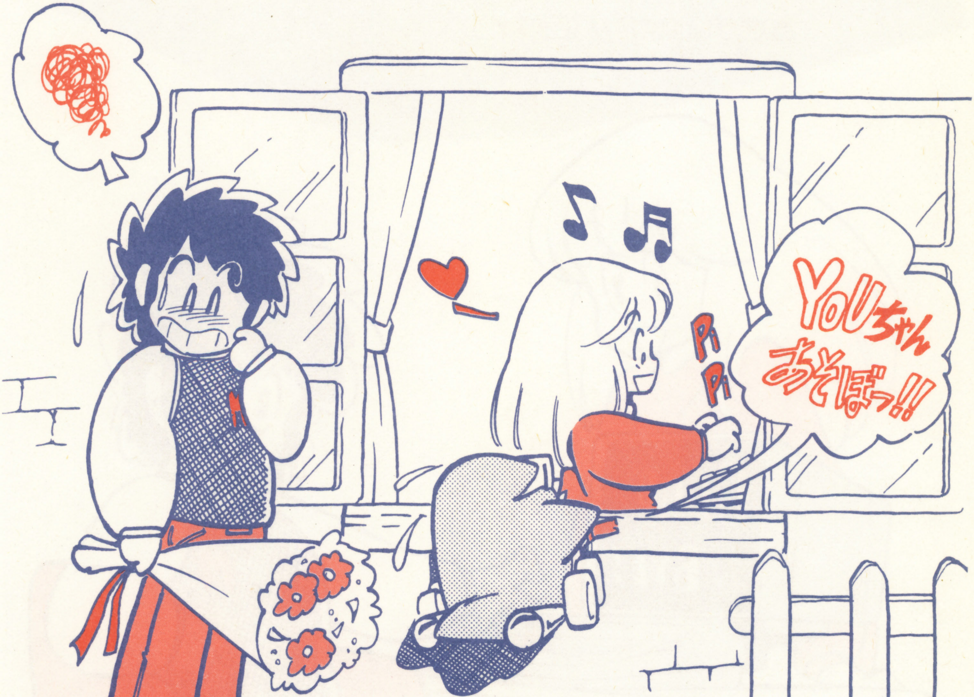
```
100 SCREEN 0,0:WIDTH 40
110 COLOR 15,4:CLS
120 '
130 DIM T$(24)
140 '
150 FOR I=1 TO 24
160  READ D$
170  T$(I)=D$
180 NEXT
190 '
200 DATA "└──┘","│ ┐","┌──┐"
210 DATA "┴ ┴","├──┤","┌──┐"
220 DATA "┴ ┴","│││","┌┬┐"
230 DATA "┴──┘","├┤ ","┬──┐"
240 DATA "└──┘","│ │","┌──┐"
250 DATA "└──┘","│ │","┬ ┬"
260 DATA "┴──┘","├┤ ","┬──┐"
270 DATA "┴└┘","├┬┘","┬──┐"
280 '
290 N=1
300 FOR X=4 TO 32 STEP 4
310  FOR I=1 TO 3
320   FOR Y=1 TO 10-I
330    LOCATE X,Y-1:PRINT "    ";
340    LOCATE X,Y  :PRINT T$(N);
350   NEXT
360 '
370   PLAY "T255O6C64"
380   N=N+1
390 '
400  NEXT
410  PLAY "O4C64"
420 '
430 NEXT
440 '
450 LOCATE 0,0
460 '
470 END
```



文字がひとつずつふってきて,



GAME OVERの完成



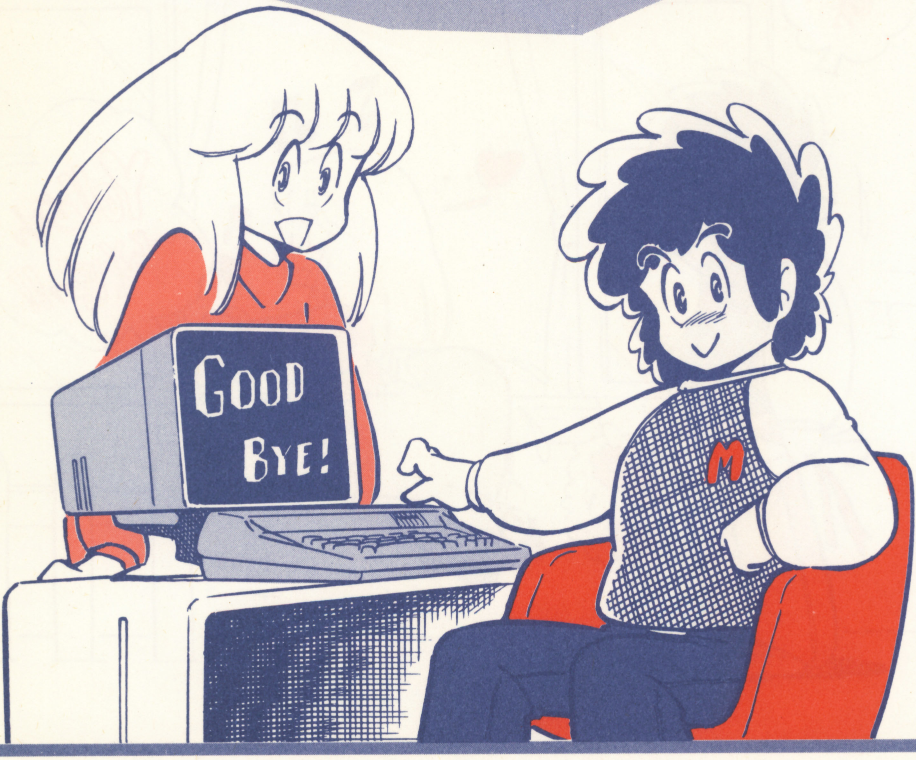
どーでしたか

どーでしたか。

マイコンのプログラムに親しんでもらうために，でっきるだけしゃべりをへらして，リストや絵を多くしたんですが……。

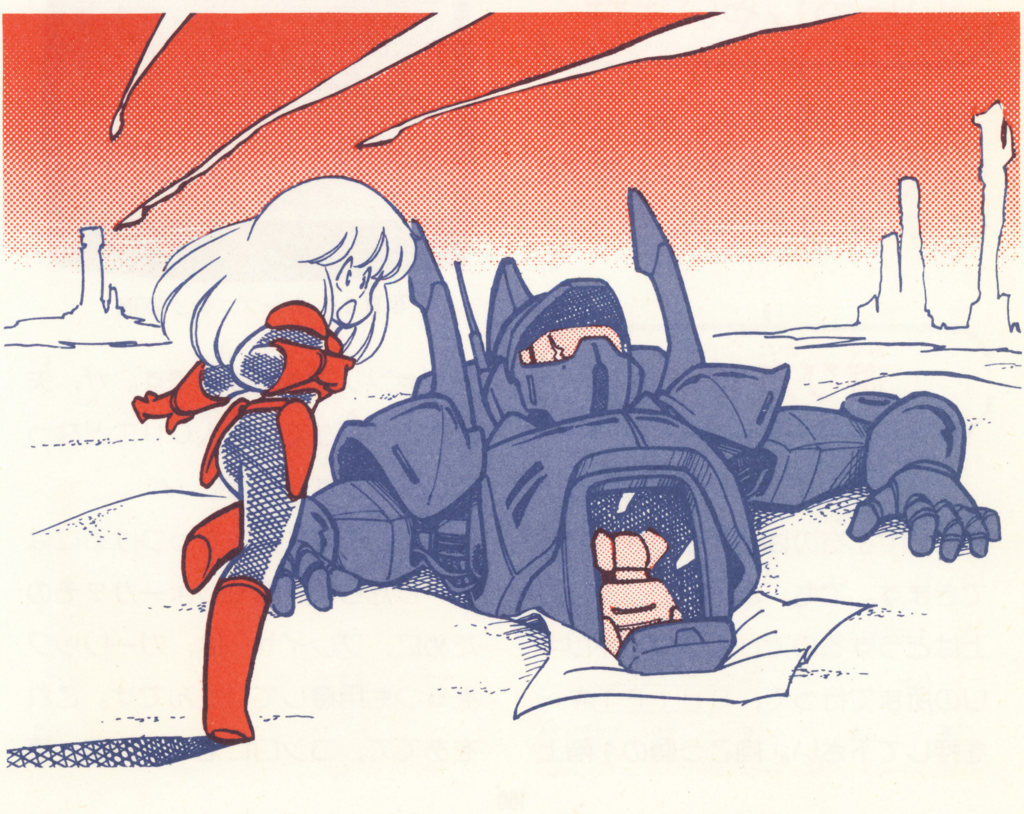
ま，なんにしてもゲームを作り出すってことはおもしろいことだから。

おたがいにガンバロウ！



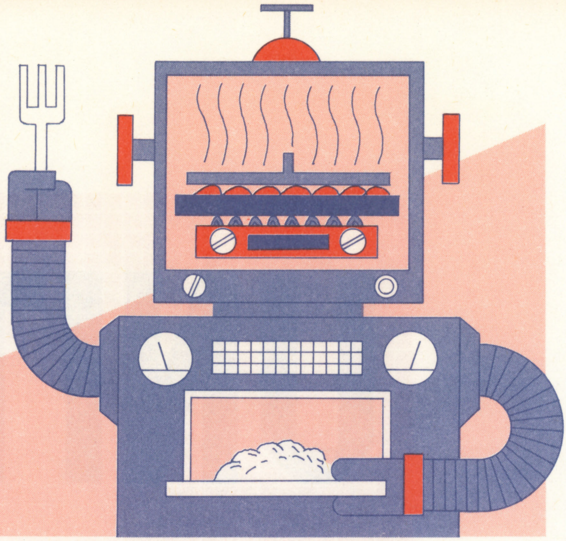
UNIT-5

＝　森クンのゲームランド　＝



UNIT－5

チャオズ CHAOZ パニック PANIC



使用機種：PC－8001/8801
言　　語：N－BASIC

いらっしゃいませ

チャオズ（餃子）が，追って来ます。さあここは調理場です。餃子を作ってしまいまSHOW。

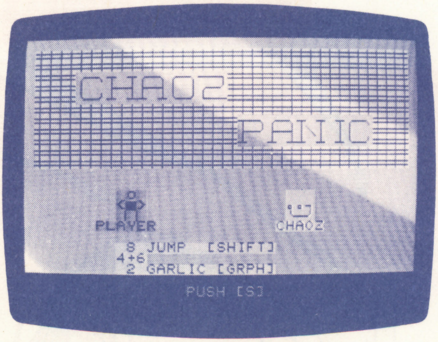


写真1　オープニング画面

遊び方です。

テンキーの[4]と[6]で左右に歩き，[8]と[2]で左右のはしごをのぼりおりできます。でも，まん中のコンロの上はどうするのでしょうか？ギリギリの所まで行って，[SHIFT]キーを押して下さい。向こう側の1階上へジャンプできるはずです。が，失敗すると落ちて，1人OUTとなってしまいます。慎重に!!

さて，チャオズをやっつけるにはどーしたらいーんでしょーか？そのために，プレイヤーは，ガーリックを5つも用意していたんです。これをあてて，コンロに落とし，むし焼

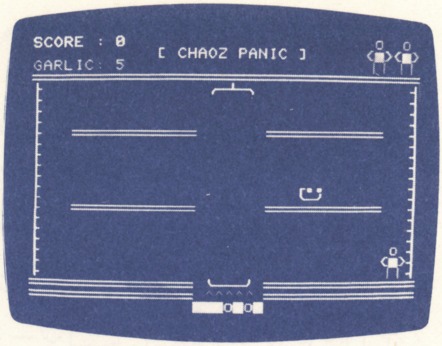


写真2　ゲームスタート

きにして，餃子を作ろーというわけです。チャオズが，ちょうどコンロの上に来た時に，GRPHキーを押してガーリックを投げて下さい。うまくあたると，餃子1個ができあがりです。

コンロの上に落ちたり，チャオズにつき落とされさり，ガーリックがなくなると1人OUTです。3人やられると，ゲームオーバーです。

ところで

やっと，PCくんで色がごちゃごちゃにならない方法がわかりました。みなさんは，もうすでに知ってたと思いますが……。

絵を動かす時，絵をいったん消してから別の所へ書いていきますね。

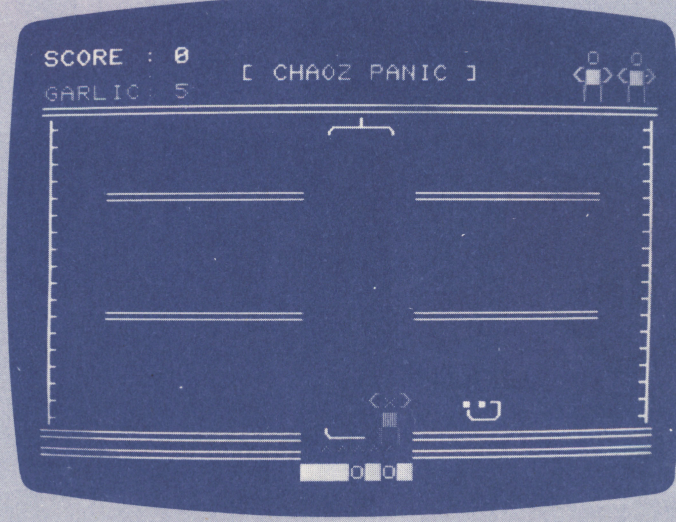
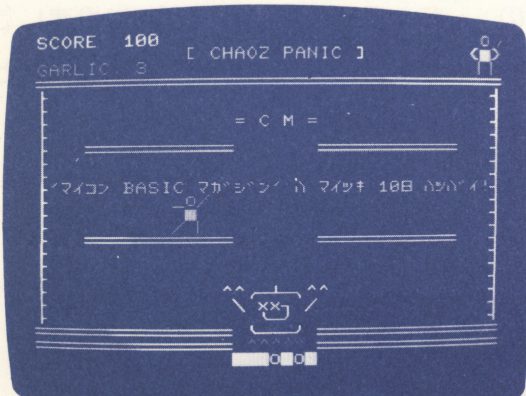


写真3　キャー！やられた～

この絵を消す時，普通空白を絵の上から書くと思いますが，この空白の色をもともとそこにあった色に直せばいいんです。つまり，最初画面を，COLOR7：PRINT CHR$(12)：で消したのなら，絵を消す時の空白を白色の空白にしてから，使うってわけです。わかりにくい説明で，どうもすみません。

まいどありがとうございました

最後に，このゲームの今までのゲームとぜんぜん違う秘密をこっそり教えてあげましょう。実は，チャオズを１匹やっつけるごとにコマーシャルがはいるんです。すごい，でも，ＣＭの内容は企業秘密です？？？



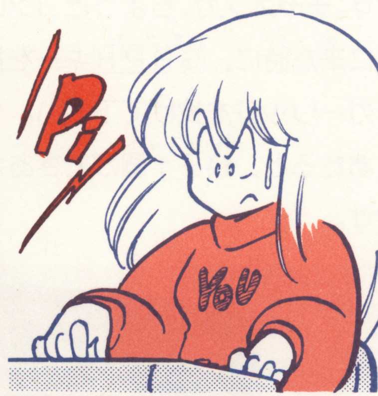
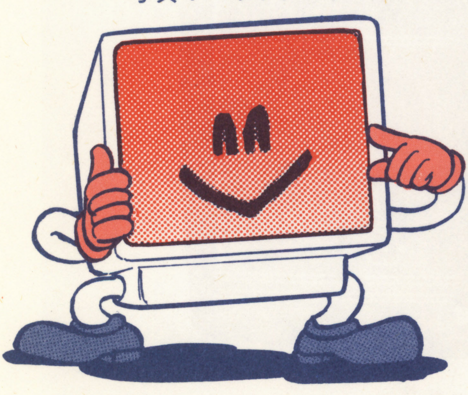


写真４　ヤッター！おやＣＭだ



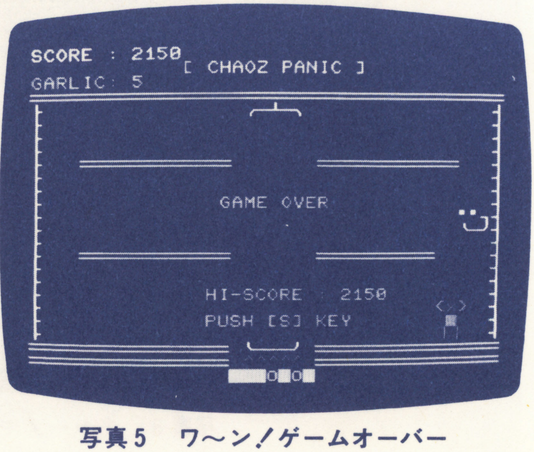


写真５　ワ〜ン！ゲームオーバー

```
10 REM =======================
20 REM ===                 ===
30 REM === [ CHAOZ PANIC ] ===
40 REM ===                 ===
50 REM ===  Y.M オリジナル      ===
60 REM ===          NO.60  ===
70 REM ===                 ===
80 REM =======================
90  CLEAR 500,&HDFFF
100 DEFINT A-Z  :OUT 82,1
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
120 DIM P$(9),C$(5),M$(5)
130 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
140 :::::: HS=0 ::::::
150 BK$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
160 P$(0)="\O_"+BK$+" ■ "+BK$+"|\"
170 P$(1)="_O/"+BK$+" ■ "+BK$+"/|"
180 P$(2)=" O "+BK$+"<■>"+BK$+" || "
190 P$(3)="   "+BK$+"\O "+BK$+"_■ "
200 P$(4)=" O "+BK$+"‾■ "+BK$+"/  "
210 P$(5)="   "+BK$+" O/"+BK$+" ■_"
220 P$(6)=" O "+BK$+" ■‾"+BK$+"  \"
230 P$(7)=" O/"+BK$+" ■ "+BK$+"/  "
240 P$(8)="\O "+BK$+" ■ "+BK$+"  \"
250 P$(9)="<x>"+BK$+" ■ "+BK$+" || "
260 C$(1)="°°┐"+BK$+"└─┘"+BK$+"   "
270 C$(2)="   "+BK$+"∘∘┐"+BK$+"└─┘"
280 C$(3)="┌°°"+BK$+"└─┘"+BK$+"   "
290 C$(4)="   "+BK$+"┌∘∘"+BK$+"└─┘"
300 C$(5)="   "+BK$+"xx┐"+BK$+"└─┘"
310 CL$  ="   "+BK$+"   "+BK$+"   "
320 F$   ="┌─┴─┐"
330 ' CM ノ ナイヨウ
340 M$(0)="'マイコン BASIC マガジン' ハ マイツキ 10日 ハツバイ!"
350 M$(1)=" 'ベーマガ デラックス' ハ イマ 3カン デテマスヨ!"
360 M$(2)=" 'PC-8001 マシンゴニュウモン'ノ ツカゴシサン ハ エライ!"
370 M$(3)="  BASIC MASTER  L2II / Jr  モ ヨロシク !!"
380 M$(4)="  Y M O  ' ウワキ ナ ボクラ ' ハ トッテモ イイ !  "
390 M$(5)="  =-=-=-=  FORESIGHT バンザイ  =-=-=-= "
400 REM ===== T I T L E =====
410 :COLOR 6,32 :PRINT CHR$(12);
420 LINE ( 0, 1)-(37,11),"ｷ",5,BF
430 LOCATE  4, 3:PRINT "┌─┐┬ ┬┌─┐┌─┐──┐"
440 LOCATE  4, 4:PRINT "│  ├─┤├─┤│ │┌─┘"
450 LOCATE  4, 5:PRINT "└─┘┴ ┴┴ ┴└─┘└──"
460 :COLOR 3
```

```
470 LOCATE 20, 7:PRINT "┬─╮╭─╮┬ ┬┬╭─╮"
480 LOCATE 20, 8:PRINT "├─╯├─┤│╲│││  "
490 LOCATE 20, 9:PRINT "┴  ┴ ┴┴ ┴┴╰─╯"
500 :COLOR 4
510 LOCATE  8,14:PRINT P$(2);
520 LOCATE  6,17:PRINT "PLAYER"
530 :COLOR 7
540 LOCATE 25,14:PRINT C$(2);
550 LOCATE 24,17:PRINT "CHAOZ"
560 :COLOR 5
570 LOCATE  8,19:PRINT " 8 JUMP  [SHIFT]"
580 LOCATE  8,20:PRINT "4+6"
590 LOCATE  8,21:PRINT " 2 GARLIC [GRPH]"
600 :COLOR 1
610 LOCATE 15,23:PRINT "PUSH [S]"
620 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 24
630  LINE J,I*2
640  IF INP(4)=247 THEN 660
650 NEXT J,I:GOTO 620
660 REM ===== S T A R T =====
670 SC=0 :RE=3  :LV= 9 :VX=-1
680 REM ===== S T A G E =====
690 :COLOR 4,32 :PRINT CHR$(12);
700 LINE ( 0, 3)-(38, 3),"=",5
710 LINE ( 4, 8)-(34, 8),"=",5
720 LINE ( 4,15)-(34,15),"=",5
730 LINE ( 0,22)-(38,23),"=",5,B
740 LINE ( 0, 4)-( 0,21),"├",7
750 LINE (38, 4)-(38,21),"┤",7
760 LOCATE 16, 8:PRINT "        "
770 LOCATE 16,15:PRINT "        "
780 :COLOR 6
790 LOCATE 16,24:PRINT "███○█○██";
800 LOCATE 12, 1:PRINT "[ CHAOZ PANIC ]"
810 :COLOR 2
820 LOCATE 16,23:PRINT " ^^^^^ "
830 :COLOR 7
840 LOCATE 16,22:PRINT " ╰───╯ "
850 LOCATE 17, 4:PRINT F$;
860 LOCATE  0, 0:PRINT "SCORE :";SC;
870 :COLOR 4
880 LOCATE  0, 2:PRINT "GARLIC:";5;
890 LOCATE 33,0 :PRINT P$(2);
900 LOCATE 36,0 :PRINT P$(2);
910 FOR I=39-RE*3 TO 30 STEP -3
920  LOCATE I, 0:PRINT CL$;
930 NEXT I
940 X=35:Y=19:CV=1:CY=(LVMOD3+1)*7-2
```

```
950 GA=5:CF=0:CN=1:N=1:CX=24+(LV>6)*20
960 LOCATE  X, Y:PRINT P$(2);
970 :COLOR 7
980 LOCATE CX,CY:PRINT C$(4);
990 REM ===== P L A Y E R =====
1000 I0=INP(0) :I1=INP(1) :I8=INP(8)
1010 :COLOR 4
1020 IF I0=239 AND X> 1 THEN GOTO 1280
1030 IF I0=191 AND X<35 THEN GOTO 1340
1040 IF I0=251 AND Y<19 THEN GOTO 1400
1050 IF I1=254 AND Y> 5 THEN GOTO 1460
1060 IF I8=191 AND Y> 5 THEN 1520
1070 IF I8=239 THEN 1610
1080 REM ===== C H A O Z =====
1090 IF CF=1 AND (CX=1 OR CX=18 OR CX=35) THEN 1170
1100 CF=1:CN=1-CN:COLOR 4
1110 LOCATE CX,CY:PRINT CL$;:CX=CX+CV
1120 :COLOR 7     :BEEP 1:BEEP 0
1130 LOCATE CX,CY:PRINT C$(CN+CV+2);
1140 IF RND(1)*9>LV THEN CV=SGN(X-CX)
1150 IF ABS(CX-X)<3 AND ABS(CY-Y)<3 THEN GOTO 2130
1160 GOTO 990
1170 CF=0 :CV=SGN(Y-CY)
1180 IF CY= 5 THEN CV= 1
1190 IF CY=19 THEN CV=-1
1200 FOR CY=CY+CV TO CY+6*CV STEP CV
1210  :COLOR 4         :BEEP 1
1220  LOCATE CX,CY-CV:PRINT CL$;
1230  :COLOR 7         :BEEP 0
1240  LOCATE CX,CY     :PRINT C$(CV+3);
1250 NEXT CY
1260 CY=CY-CV          :CV=SGN(X-CX)
1270 GOTO 1150
1280 REM =====  L E F T  =====
1290 IF (Y+2)MOD7 <> 0 THEN 1080
1300 LOCATE  X, Y:PRINT CL$;:X=X-1
1310 IF X=20 THEN GOTO 2130
1320 LOCATE  X, Y:PRINT P$(N);:VX=-1
1330 GOTO 2030
1340 REM ===== R I G H T =====
1350 IF (Y+2)MOD7 <> 0 THEN 1080
1360 LOCATE  X, Y:PRINT CL$;:X=X+1
1370 IF X=16 THEN GOTO 2130
1380 LOCATE  X, Y:PRINT P$(N);:VX=1
1390 GOTO 2030
1400 REM =====  D O W N  =====
1410 IF X<>1 AND X<>35 THEN 1080
```

```
1420 A=3 :IF X=35 THEN A=5
1430 LOCATE  X, Y:PRINT CL$;:Y=Y+1
1440 LOCATE  X, Y:PRINT P$(A+N);
1450 GOTO 2030
1460 REM =====   U   P   =====
1470 IF X<>1 AND X<>35 THEN 1080
1480 A=3 :IF X=35 THEN A=5
1490 LOCATE  X, Y:PRINT CL$;:Y=Y-1
1500 LOCATE  X, Y:PRINT P$(A+N);
1510 GOTO 2030
1520 REM =====  J U M P  =====
1530 IF VX=-1 AND (X>23 OR X<22) THEN 2070
1540 IF VX= 1 AND (X>14 OR X<13) THEN 2070
1550 A=7:IF VX=-1 THEN A=8
1560 FOR X=X  TO X+6*VX STEP VX:BEEP 1
1570  LOCATE X    ,Y:PRINT CL$; :Y=Y-1
1580  LOCATE X+VX,Y:PRINT P$(A):BEEP 0
1590 NEXT X
1600 IF VX=-1 THEN 1280 ELSE 1340
1610 REM ==== G A R L I C ====
1620 GX=(VX+1)*2-1+X :GY=Y
1630 P=FNP(GX,GY):IF P<>32 THEN 1690
1640 :COLOR 6
1650 LOCATE GX,GY :PRINT "◆":BEEP 1
1660 :COLOR 4 :FOR I=1 TO 3 :NEXT I
1670 LOCATE GX,GY :PRINT " ":BEEP 0
1680 GX=GX+VX :GOTO 1630
1690 IF ABS(GX-CX)<4 AND ABS(18-CX)<2 THEN 1810
1700 IF ABS(GX-CX)<4 AND ABS(GY-CY)<3 THEN 1740
1710 GA=GA-1  :IF GA=0 THEN GOTO 2130
1720 LOCATE  0, 2:PRINT "GARLIC:";GA;
1730 GOTO 1080
1740 REM === P O I N T (1) ===
1750 :BEEP 1       :COLOR 3
1760 LOCATE CX,CY:PRINT 50;
1770 SC=SC+50      :COLOR 7
1780 LOCATE  6, 0:PRINT SC;
1790 FOR I=1 TO 100:NEXT I
1800 :COLOR 4      :GOTO 1710
1810 REM === P O I N T (2) ===
1820 :COLOR 7
1830 FOR CY=CY TO 19
1840  LOCATE CX,CY-1:PRINT CL$;:BEEP 1
1850  LOCATE CX,CY :PRINT C$(5):BEEP 0
1860 NEXT CY
1870 FOR CY= 5 TO 19:BEEP 1
1880  LOCATE 17,CY-1:PRINT SPC(5);
1890  LOCATE 17,CY  :PRINT F$; :BEEP 0
```

```
1900 NEXT CY
1910 LOCATE  15, 19 :PRINT "^^┌─┴─┐^^"
1920 LOCATE  15, 20 :PRINT " ＼ xx┐ ／ "
1930 LOCATE  15, 21 :PRINT "    └─┘    "
1940 :COLOR 3          :N=RND(1)*6
1950 LOCATE  16,  6 :PRINT "= C M ="
1960 FOR I=37 TO 1 STEP -1
1970  LOCATE  I, 11 :PRINT LEFT$(M$(N),38-I);
1980  :BEEP 1:BEEP 0
1990 NEXT I
2000 LV=LV-1:IF LV=3 THEN LV=6
2010 FOR I=1 TO 3000:NEXT I
2020 SC=SC+500      :GOTO 680
2030 REM ===== P R I N T =====
2040 :BEEP 1:N=1-N :BEEP 0
2050 IF ABS(CX-X)<3 AND ABS(CY-Y)<3 THEN GOTO 2130
2060 GOTO 1080
2070 REM ===== JUMP DOWN =====
2080 A=7:VX=1:IF X>15 THEN A=8 :VX=-1
2090 FOR X=X  TO X+4*VX STEP VX:BEEP 1
2100  LOCATE X   ,Y:PRINT CL$; :Y=Y-1
2110  LOCATE X+VX,Y:PRINT P$(A):BEEP 0
2120 NEXT X
2130 REM =====   O U T   =====
2140 LOCATE CX,CY:PRINT C$(CN+CV+2);
2150 :COLOR 2
2160 FOR Y=Y TO 18
2170  LOCATE  X,Y  :PRINT CL$; :BEEP 1
2180  LOCATE  X,Y+1:PRINT P$(9):BEEP 0
2190 NEXT Y
2200 :COLOR 7
2210 LOCATE CX,CY:PRINT C$(CN+CV+2);
2220 FOR I=1 TO 400
2230  BEEP I*-(I<200)MOD4
2240  OUT 82,IMOD7
2250 NEXT I
2260 RE=RE-1 :IF RE>0 THEN 690
2270 REM ===== GAME OVER =====
2280 :COLOR 4
2290 LOCATE  15,11 :PRINT "GAME OVER"
2300 IF HS<SC THEN HS=SC
2310 LOCATE  14,18 :PRINT "HI-SCORE :";HS;
2320 LOCATE  14,20 :PRINT "PUSH [S] KEY"
2330 IF INP(4)<>247 THEN 2330
2340 GOTO 410
2350 END
```

UNIT-5

TOP SECRET



使用機種：PC−8001/8801

言　　語：N−BASIC

アドベンチャーゲームがはやっているこのごろですが，反射神経ゲームでもまだまだおもしろいゲームがいっぱいできるっていう奥の深い自信作です！です!!

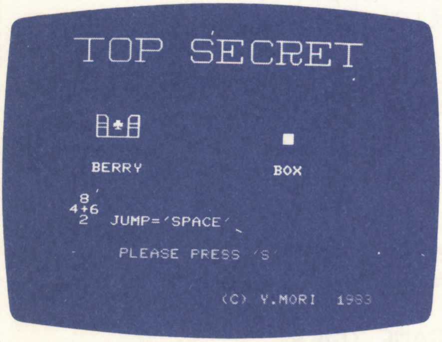


写真1　タイトル画面

PLAY

ベリー君を，8246で上下左右，SPACEでJUMPさせることができます。

ゲームの目的は，ベリー君を四階の屋上へ登らせることですが，数々の困難が待ちうけているのでしたー。これを突破していくにはさまざまな「テクニック」が必要なんです。

テクニック(1)

上へ登るためのハシゴがありません。大きい方の窓にうまくJUMPすると窓が開きます。＊が出たらはずれです。当たるとハシゴが現われてくれます。さがしましょう。

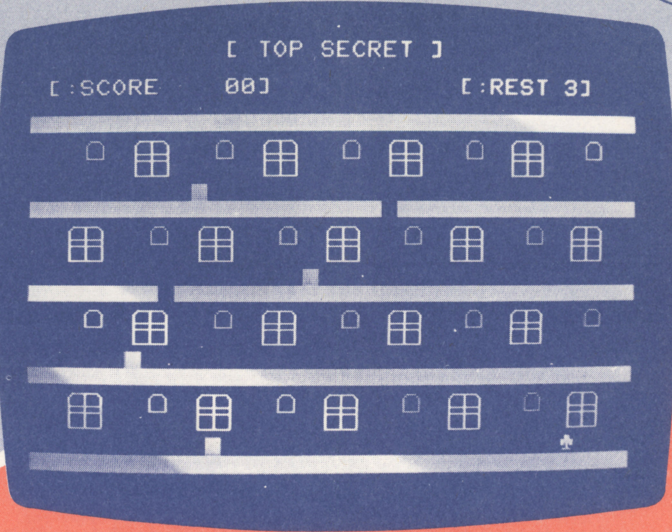


写真2　ゲームスタート

テクニック(2)

窓の中身がアルファベットのときがあります。これは，BONUSのつづりの一文字です。全部そろえると，BONUS得点になるよ〜。

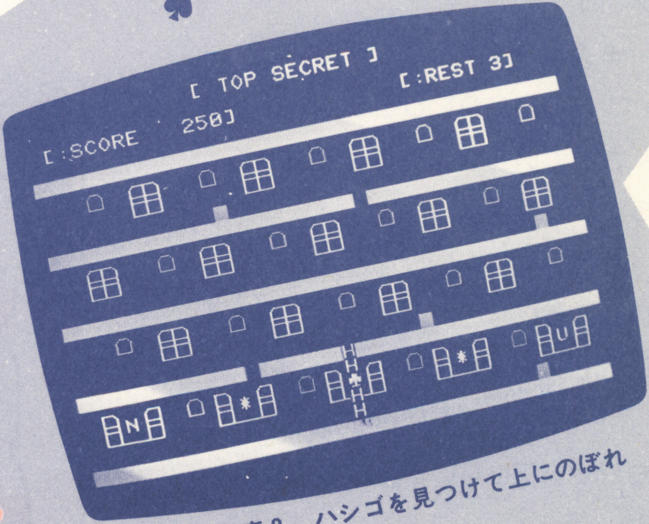


写真3　ハシゴを見つけて上にのぼれ

UNIT－5

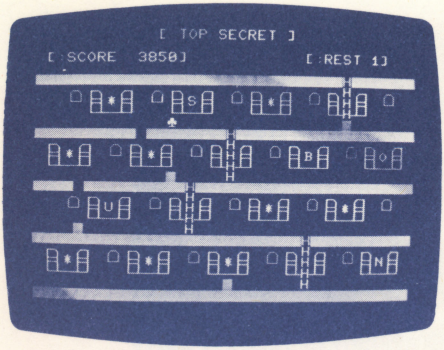


写真4　やったボーナスがそろった

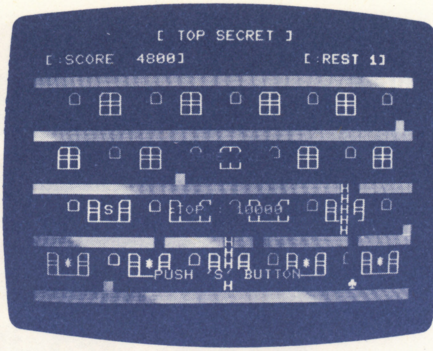


写真5　エーン！穴に落ちてゲームオーバーだい！

テクニック(3)

床の上をいったりきたりするＢＯＸにぶつかるとダメです。床の穴に落ちてもペケです。でもＢＯＸが床の穴にはまっているときは，ナント，上をふみこえることができるんです。スゴイ！！

テクニック(4)

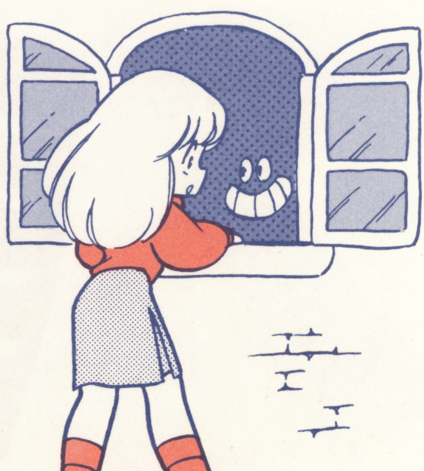
１ＲＯＵＮＤにひとつハートがかくされています。これをみつけると，５０００点！

ただし，窓を開けたときにとびらのうしろになって，かくれてしまうこともあります。

ハートは，窓を開ける場所のほかもジャンプしないとみつかりませんよ。

テクニック(5)

ベリー君を屋上へ登らせるのが目的ということと，３回しかチャンスがないことを忘れないことです。おしまい。



TOP-SECRET N-BASIC リスト

```
10 REM ╭──────────┬──────────╮
20 REM │                     │
30 REM │  << TOP - SECRET >> │
40 REM │                     │
50 REM ╞══════════╪══════════╡
60 REM │                     │
70 REM │   Y.M ｵﾘｼﾞﾅﾙ  No.65 │
80 REM │                     │
90 REM └──────────┴──────────┘
100 DEFINT A-Z     : H=1000
110 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&HF302+X*2+Y*120)
120 DIM W(4,4),BX(4),BY(4),BV(4),BF(4),BG$(4)
130 B $=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
140 CW$="╭┬╮"+B$+"╞╪╡"+B$+"└┴┘"
150 SW$=" ╭╮"+B$+" └┘"+B$+"   "
160 CL$="   "+B$+"   "+B$+"   "
170 B $=B$+CHR$(29)+CHR$(29)
180 OW$="╭╮  ╭╮"+B$+"╞╡♣╞╡"+B$+"└──┴──┘"
190 B $=CHR$(29)+CHR$(31)
200 TA$="H"+B$+"H"+B$+"H"+B$+"H"+B$+"H"
210 REM /////  T I T L E  /////
220 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
230 COLOR 3,32 :PRINT CHR$(12);
240 LOCATE  5, 0:PRINT "─┬─ ╭─╮ ┌─╮  ╭─╮ ┌┬┐ ╭─╮ ┌─╮ ┌┬┐ ─┬─"
250 LOCATE  5, 1:PRINT " │  │ │ ├─╯  ╰─╮ ├H  │   ├┬╯ ├H   │ "
260 LOCATE  5, 2:PRINT " ┴  ╰─╯ ┴    ╰─╯ └┴┘ ╰─╯ ┴╰┘ └┴┘  ┴ "
270 COLOR 7
280 LOCATE  7, 7:PRINT OW$;
290 LOCATE 26, 9:PRINT "■";
300 COLOR 5
310 LOCATE  7,12:PRINT "BERRY";
320 LOCATE 25,12:PRINT "BOX";
330 COLOR 6
340 LOCATE  5,15:PRINT " 8"
350 LOCATE  5,16:PRINT "4+6"
360 LOCATE  5,17:PRINT " 2  JUMP='SPACE'"
370 COLOR 4 :LOCATE 10,20:PRINT "PLEASE PRESS 'S'"
380 COLOR 1 :LOCATE 20,24:PRINT "(C) Y.MORI  1983";
390 IF INP(4)<>247 THEN 390
400 FOR I=1 TO 100:BEEP IMOD5:NEXT I
410 REM ///// S T A R T /////
420 S=0 :R=3 :LV=2
430 REM ///// S T A G E /////
440 N=0
450 COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
460 FOR I=4 TO 24 STEP 5
470  LINE( 0,I)-(38,I),"■",5-LV¥4MOD3
480 NEXT I
490 FOR Y=5 TO 20 STEP 5
500  FOR X=2 TO 34 STEP 4
510   LOCATE X,Y
520   IF N=0 THEN COLOR 6:PRINT SW$;
530   IF N=1 THEN COLOR 7:PRINT CW$;
540   N=1-N
550  NEXT X
560 NEXT Y
570 FOR I=1 TO LV
580  X=INT(RND(1)*19)*2
590  Y=INT(RND(1)*3+1)*5+4
```

```
600  LOCATE X,Y :PRINT " ";
610 NEXT I
620 FOR Y=1 TO 4
630  FOR X=0 TO 4
640   W(X,Y)=&H2A
650  NEXT X
660  W(RND(1)*4,Y)=&H48
670 NEXT Y
680 RESTORE 760
690 FOR I=1 TO 5
700  READ Z$ :Z=ASC(Z$)
710  Y=INT(RND(1)*4)+1
720  X=INT(RND(1)*(5-YMOD2))
730  IF W(X,Y)<>&H2A THEN 710
740  W(X,Y)=Z
750 NEXT I
760 DATA B,O,N,U,S
770 COLOR 3
780 FOR I=1 TO 4
790  BX(I)=(RND(1)*30)+5:BY(I)=I*5+3
800  BV(I)=(INT(RND(1)*2)+1)*2-3
810  LOCATE BX(I),BY(I) :BG$(I)=" "
820  PRINT "■";:BF(I)=0
830 NEXT I      :B=0
840  Y=INT(RND(1)*4+1)*5+1
850  X=INT(RND(1)*4)*8+6-(Y-1)MOD10
860 COLOR 0     :LOCATE X,Y:PRINT "P"
870 COLOR 7     :G$=" "    :Q=0
880 X=36 :Y=23 :LOCATE X,Y :PRINT "♣"
890 LOCATE 12,0:PRINT "[ TOP SECRET ]"
900 LOCATE  1,2:PRINT USING "[:SCORE#####0]            [:REST #]";S;R
910 REM /////  B E R R Y  /////
920 I0=INP(0) :I1=INP(1) :I9=INP(9)
930  IF I1=254 THEN GOTO 1140
940  IF I0=251 THEN GOTO 1200
950  IF I0=239 THEN V=-1:GOTO 1260
960  IF I0=191 THEN V= 1:GOTO 1260
970  IF I9=191 THEN GOTO 1350
980 G=FNP(X,Y+1)
990 IF G<>135 AND G<>72  GOTO 1640
1000 REM /////   B O X   /////
1010 Q=Q+1:IF Q>4 THEN Q=1
1020 COLOR 7
1030  LOCATE BX(Q),BY(Q):PRINT BG$(Q);
1040  BX(Q)=BX(Q)+BV(Q) :BY(Q)=BY(Q)+BF(Q):BF(Q)=0
1050  BG$(Q)=CHR$(FNP(BX(Q),BY(Q)))
1060  COLOR 3
1070  IF FNP(BX(Q),BY(Q)+1)=&H20 THEN BY(Q)=BY(Q)+1:BF(Q)=-1
1080  LOCATE BX(Q),BY(Q):PRINT "■";
1090  IF RND(1)<.02 THEN BV(Q)=-BV(Q)
1100  IF BX(Q)<1 OR BX(Q)>37 THEN BV(Q)=SGN(10-BX(Q))
1110  IF BG$(Q)="♣" THEN GOTO 1700
1120 COLOR 7 :GOTO 920
1130 REM /////   U   P   /////
1140 IF G$<>"H" THEN GOTO 1000
1150 LOCATE X,Y :PRINT G$;:Y=Y-1
1160 G$=CHR$(FNP(X,Y))
1170 LOCATE X,Y :PRINT "♣"
1180 IF Y=3 THEN GOTO 1600
1190 BEEP 1:BEEP 0 :GOTO 1000
1200 REM /////  D O W N  /////
```

```
1210 IF FNP(X,Y+1)<>&H48 THEN 1000
1220 LOCATE X,Y :PRINT G$;:Y=Y+1
1230 G$=CHR$(FNP(X,Y))
1240 LOCATE X,Y :PRINT "♣"
1250 BEEP 1:BEEP 0 :GOTO 1000
1260 REM ///// RIGHT & LEFT /////
1270 IF X+V=-1 OR X+V=39 GOTO 1000
1280 LOCATE X,Y  :PRINT G$;:X=X+V
1290 G=FNP(X,Y):G$=CHR$(G)
1300 LOCATE X,Y  :PRINT "♣";
1310 G1=FNP(X,Y+1)
1320 IF G1<>135 AND G1<>72  GOTO 1640
1330 IF G=135 THEN GOTO 1700
1340 BEEP 1:BEEP 0 :GOTO 1000
1350 REM /////  J U M P  /////
1360 N=2
1370 LOCATE X,Y :PRINT G$;
1380 IF X=0 OR X=38 THEN V=-V
1390 X=X+V :Y=Y+1+(N>0)*2 :N=N-1
1400 G$=CHR$(FNP(X,Y)):BEEP 1:BEEP 0
1410 IF N=-2 AND G$="■" THEN 1700
1420 IF N=-2 THEN GOTO 1270
1430 LOCATE X,Y :PRINT "♣";
1440 IF N=0 AND G$<>" " THEN 1460
1450 FOR I=1 TO 10 :NEXT :GOTO 1370
1460 IF G$="P" THEN 1560
1470 IF G$<>"╪" THEN 1370
1480 LOCATE X-2,Y-1 :PRINT OW$;
1490 G$=CHR$(W(INT(X/8),INT(Y/5)))
1500 S=S+5    :L=5
1510 IF G$<>"H" THEN GOTO 1540
1520 IF X=BX(INT(Y/5)) THEN BG$(INT(Y/5))="H"
1530 LOCATE X,Y-2:PRINT TA$;:GOTO 1570
1540 IF G$<>"*" THEN B=B+1 :IF B=5 THEN S=S+200 :L=30
1550 GOTO 1570
1560 S=S+500 :L=200:G$="♥"
1570 FOR I=1 TO L :BEEP IMOD5:NEXT I
1580 LOCATE  1,2:PRINT USING "[:SCORE#####0]";S;
1590 GOTO 1370
1600 REM /////  R O U N D  /////
1610 FOR I=1 TO 500 :BEEP IMOD10:NEXT
1620 LV=LV*2          :S=S+50
1630 GOTO 430
1640 REM /////  F A L L  /////
1650 FOR Y=Y TO BY(INT(Y+2)/5)
1660  LOCATE X,Y-1 :PRINT " ";
1670  LOCATE X,Y   :PRINT "♣";
1680  FOR I=1 TO 6 :BEEP IMOD2 :NEXT
1690 NEXT Y
1700 REM /////   O U T   /////
1710 FOR I=1 TO 600:BEEP IMOD2 :NEXT
1720 R=R-1:IF R>0 THEN 430
1730 REM ///// GAME OVER /////
1740 COLOR 2
1750 LOCATE 15,11 :PRINT "GAME OVEX"
1760 IF S>H THEN H=S
1770 COLOR 6
1780 LOCATE 14,16 :PRINT "TOP :";H*10;
1790 LOCATE 12,22 :PRINT "PUSH 'S' BUTTON"
1800 IF INP(4)<>247 THEN 1800
1810 GOTO 220
```

UNIT-5

ドラキュラ DRACULA



使用機種：MSX

言　　語：MSX-BASIC

アドベンチャーゲームやで～

アドベンチャーゲームって言うと，すぐながーいプログラムって思いますよねー。

そこで，ボクは短かいプログラムのアドベンチャーゲームを作ってみたのです。フフ，思ったとおりだ。

普通，アドベンチャーゲームってＬＩＳＴ見ると，だいたい中見がばれてしまいますよねエ。

では，このＤＲＡＣＵＬＡのＬＩＳＴを見て下さい。どーです。わかりますか。あ，わかる？そうかな。かんじんなのは，迷路なんです。い

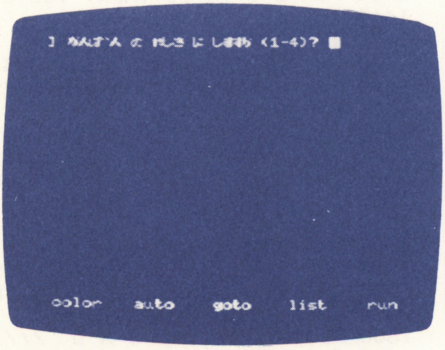


写真１　屋敷を選んで探険開始！

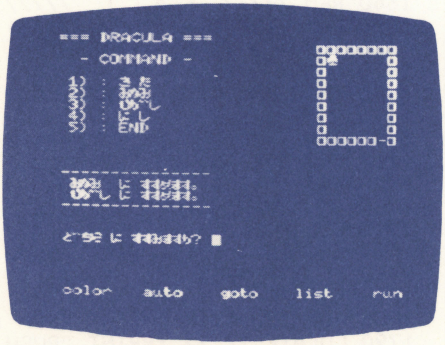


写真２　どちらへ進むかカンを働らかせろ

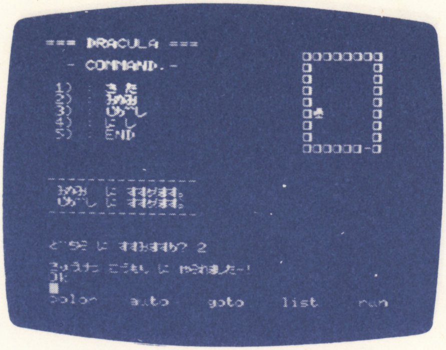


写真3　キャー！コウモリだ～

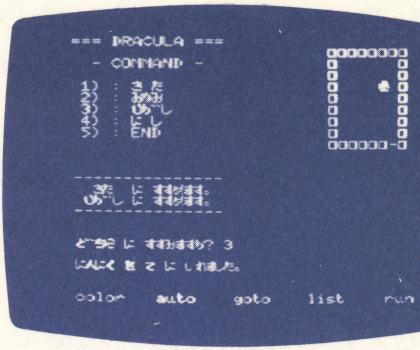


写真4　ニンニクを拾ったぞ

っちゃん，最後のが迷路のＤＡＴＡなわけだけど，ま，ひとめ見ただけじゃあわかんないね。

STORY

気がつくとまっくらな屋敷の中にいました。実はこの屋敷ドラキュラが住んでいるのです。

メゾン一刻も早くこの屋敷からぬけ出ないといけないわけですが，まっくらで何も見えません。手さぐりで歩いて行きましょう。

屋敷の中にはドラキュラのほかに吸血コウモリもいるんです。

吸血コウモリにつかまるとダメなんですが，その前にニンニクをひろっておくとおいはらえるんですねェ。

吸血コウモリの近くには十字架が

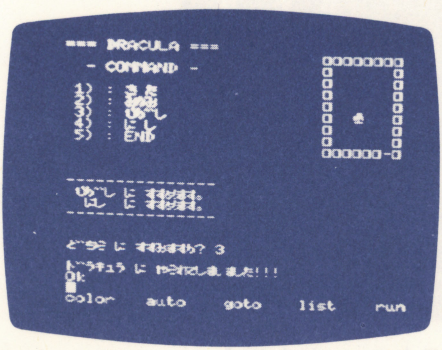


写真5　ヒェ～！ドラキュラにやられた

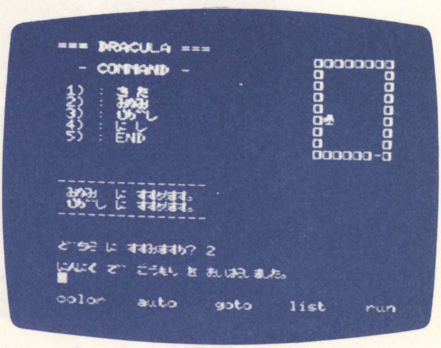


写真6　コウモリを退治したぞ

落ちています。十字架を見つけたら，さあ，ドラキュラをやっつけに行きましょう。

ドラキュラをやっつけたら，出口へと向います。でもＥＸＩＴ ＫＥＹがないことには出口は開きません。

ＥＸＩＴ ＫＥＹを見つけるまで，屋敷の中をさまよいましょ～。

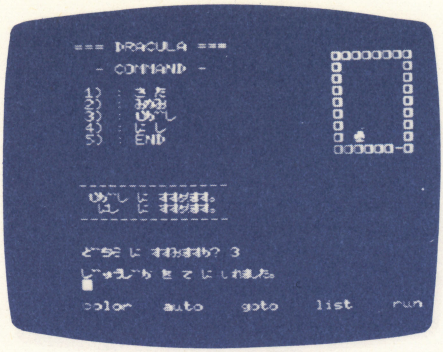


写真７　十字架を見つけた

遊び方

アドベンチャーゲームと言っても『ミル』も『ヒロウ』もないんです。

キタ，ミナミ，ニシ，ヒガシ，だけ！

1でキタ（上）へ，
2でミナミ（下）へ，
3でヒガシ（右）へ，
4でニシ（左）へ，

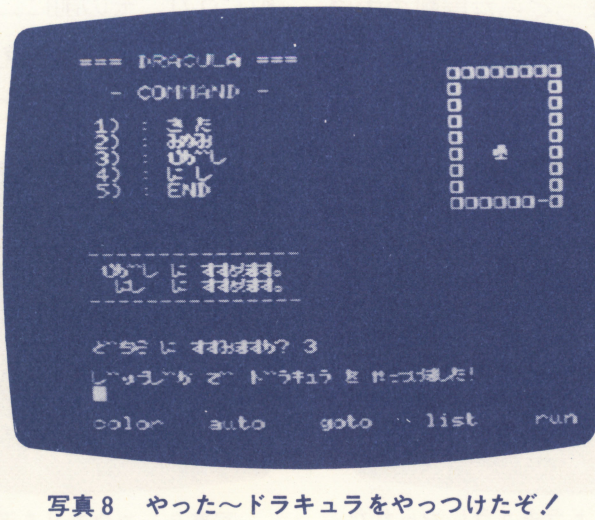


写真８　やった～ドラキュラをやっつけたぞ！

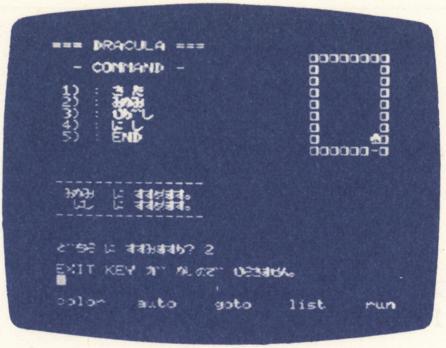


写真9　アーン！カギがみつからないよ～

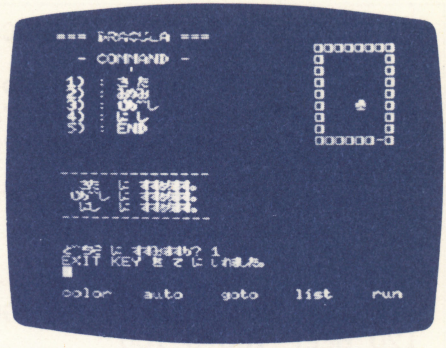


写真10　バンザーイ！これで出られるぞ

進みます。それで，進んでった所にニンニクや十字架があったら，拾っておいて，吸血コウモリやドラキュラがいたら，おいはらったり，やっつけたりできるわけなんですねェ。つまり，いきあたりばったりのゲーム！

でも，屋敷の中の迷路もコウモリや十字架などの位置も変わらないので，場所を覚えて何回もチャレンジしましょう。きっと，出ることができるでしょう！

そして，屋敷は四つ用意されていますので，キミはそのうちのどれでも好きなのを選べます。4倍楽しめるゲームです！

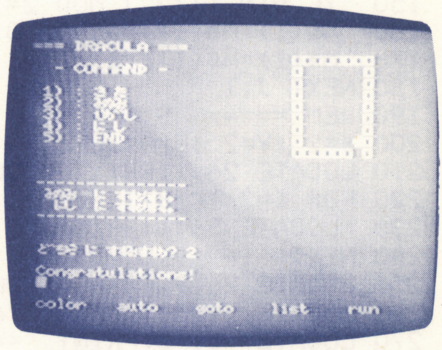


写真11　オメデトウ！脱出成功



ドラキュラ　MSX-BASIC　リスト

```
10 SCREEN 0,0,,,1 :' DRACULA !!
20 COLOR  4,0 :CLS
30 DIM D(4,9),K(4,6),M$(9)
40 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 9
50  READ A$ :D(I,J)=VAL("&H"+A$)
60 NEXT J,I
70 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 6
80  READ K(I,J)
90 NEXT J,I
100 INPUT "ｺ ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾉ ﾔｼｷ ﾆ ｼﾏｽｶ (1-4)";N
110 IF N>0 AND N<5 THEN GOTO 130
120 BEEP :GOTO 100
130 REM =====  S T A R T  =====
140 FOR I=1 TO 9:FOR J=7 TO 0 STEP-1
150  IF D(N,I)/2^J MOD 2=1 THEN 170
160  M$(I)=M$(I)+"0":GOTO 180
170  M$(I)=M$(I)+"1"
180 NEXT J,I
190 REM =====  S T A G E  =====
200 X=2 :Y=2 :B=0 :CLS
210 LOCATE 26,1:PRINT "□□□□□□□□";
220 FOR I=2 TO 8
230  LOCATE 26,I:PRINT "□      □";
240 NEXT
250 LOCATE 26,9:PRINT "□□□□□□-□";
260 LOCATE X+25,Y:PRINT "♣";
270 LOCATE  0, 0:PRINT "=== DRACULA ==="
280 LOCATE  0, 2:PRINT "  - COMMAND -  "
290 '
300 LOCATE  0, 4:PRINT " 1) : ｷ ﾀ";
310 LOCATE  0, 5:PRINT " 2) : ﾐﾅﾐ";
320 LOCATE  0, 6:PRINT " 3) : ﾋｶﾞｼ";
330 LOCATE  0, 7:PRINT " 4) : ﾆ ｼ";
340 LOCATE  0, 8:PRINT " 5) : END";
350 LOCATE  0,12:PRINT "---------------
360 IF MID$(M$(Y-1),X,1)="0" THEN PRINT "  ｷﾀ ﾆｽｽﾒﾏｽ｡"
370 IF MID$(M$(Y+1),X,1)="0" THEN PRINT " ﾐﾅﾐ ﾆｽｽﾒﾏｽ｡"
380 IF MID$(M$(Y),X+1,1)="0" THEN PRINT " ﾋｶﾞｼﾆｽｽﾒﾏｽ｡"
390 IF MID$(M$(Y),X-1,1)="0" THEN PRINT "  ﾆｼ ﾆｽｽﾒﾏｽ｡"
400 PRINT "---------------"
410 PRINT :PRINT :INPUT "ﾄﾞﾁﾗ ﾆ ｽｽﾐﾏｽｶ";Z
420 IF Z<1 OR Z>5 THEN BEEP :GOTO 210
430 X1=0 :Y1=0
440  IF Z=1 THEN Y1=-1
450  IF Z=2 THEN Y1= 1
460  IF Z=3 THEN X1= 1
470  IF Z=4 THEN X1=-1
480  IF Z=5 THEN GOTO 830
```

```
490 F$=MID$(M$(Y+Y1),X+X1,1):LOCATE 0,20
500 IF F$="1" THEN PRINT "ｽｽﾒﾏｾﾝ!":BEEP:GOTO 760
510  X=X+X1 :Y=Y+Y1 :Z=X*10+Y
520 IF K(N,1)<>Z THEN 550
530  PRINT "ﾆﾝﾆｸ ｦ ﾃ ﾆ ｲﾚﾏｼﾀ｡"
540  B=1 :K(N,1)=0 :GOTO 750
550 IF K(N,2)<>Z THEN 600
560  IF B=1 THEN 580
570  PRINT "ｷｭｳｹﾂ ｺｳﾓﾘ ﾆ ﾔﾗﾚﾏｼﾀｰ!":GOTO 830
580  PRINT "ﾆﾝﾆｸ ﾃﾞ ｺｳﾓﾘ ｦ ｵｲﾊﾗｲﾏｼﾀ｡"
590  K(N,2)=0 :GOTO 750
600 IF K(N,3)<>Z THEN 630
610  PRINT "ｼﾞｭｳｼﾞｶ ｦ ﾃ ﾆ ｲﾚﾏｼﾀ｡"
620  B=3 :K(N,3)=0 :GOTO 750
630 IF K(N,4)<>Z THEN 680
640  IF B=3 THEN 660
650  PRINT "ﾄﾞﾗｷｭﾗ ﾆ ﾔﾗﾚﾃｼﾏｲﾏｼﾀ!!!":GOTO 830
660  PRINT "ｼﾞｭｳｼﾞｶ ﾃﾞ ﾄﾞﾗｷｭﾗ ｦ ﾔｯﾂｹﾏｼﾀ!"
670  K(N,4)=0 :GOTO 750
680 IF K(N,5)<>Z THEN 710
690  PRINT "EXIT KEY ｦ ﾃ ﾆ ｲﾚﾏｼﾀ｡"
700  B=5 :K(N,5)=0 :GOTO 750
710 IF K(N,6)<>Z THEN CLS:GOTO 210
720  IF B=5 THEN 770
730  PRINT "EXIT KEY ｶﾞ ﾅｲﾉﾃﾞ ﾋﾗｷﾏｾﾝ｡"
740  Y=Y-Y1
750 BEEP:FOR I=1 TO 500:NEXT
760 FOR I=1 TO 500:NEXT:CLS:GOTO 210
770 LOCATE 32, 9:PRINT " ";
780 COLOR 15,8
790 PLAY "T120O6S0M500L32CEGECEGECCCCCC"
800 LOCATE 0,20 :PRINT "Congratulations!"
810 IF PLAY(0)=-1 THEN 810 ELSE COLOR 15,4
820 END
830 BEEP :BEEP :BEEP
840 END
850 DATA FF,89,A3,99,D7,81,BB,89,FD
860 DATA FF,85,D1,8B,A1,AB,D1,85,FD
870 DATA FF,85,D1,8B,A9,87,B5,91,FD
880 DATA FF,A1,8B,D1,8B,A9,C7,91,FD
890 DATA 74,27,48,56,55,79
900 DATA 72,34,26,58,37,79
910 DATA 77,26,38,64,75,79
920 DATA 74,47,78,65,76,79
```

UNIT−5

BREAK FAST

ブレックファースト



機　種：MSX	言　語：MSX−BASIC

物語

なぜかバーガーがとちくるってしまい，ＭＳＸ君の中であばれまわっています。

バーガーがカーテンにたどりついてしまうと，シェフ（ゲームプレーヤーのあなた）は，下のジャムのツボに落っこちてしまいます。

さあ，おそってくるバーガーたちを退治しちゃいまＳＨＯＷ。

遊び方

[←][↑][↓][→] のキーを使ってお皿を上下左右に動かし，[ＳＰＡＣＥ]キーを押すとシェフがトーストを投げます。

なんでトーストを投げるのでしょうか？実はバーガーにはひとつだけ



写真1　タイトル画面

弱点があるんです。それは，お皿の上に乗っかっているときに（フチに足がかかっていてはダメ)，トーストパンを投げられると，消えてしまうんです。だから，お皿をバーガーの下にしいて，トーストパンを投げつけてやっつけるんです。わかりましたか？

でも，バーガーがお皿に乗っかていない時にトーストを投げてしまうと，バーガーがトーストを食べちゃうので，スコアがー100点されちゃ

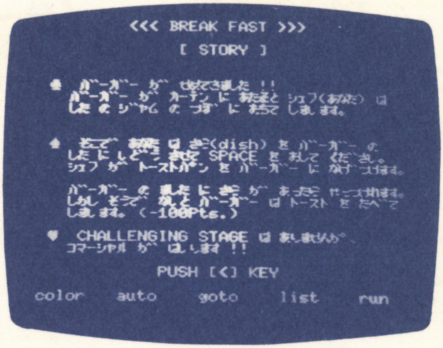


写真2　ゲームの説明で〜す

います。だから，むやみやたらにトーストを投げていると，得点がマイナスになっちゃいますよ。

バーガーを12匹やっつけると，1ROUND終了です。

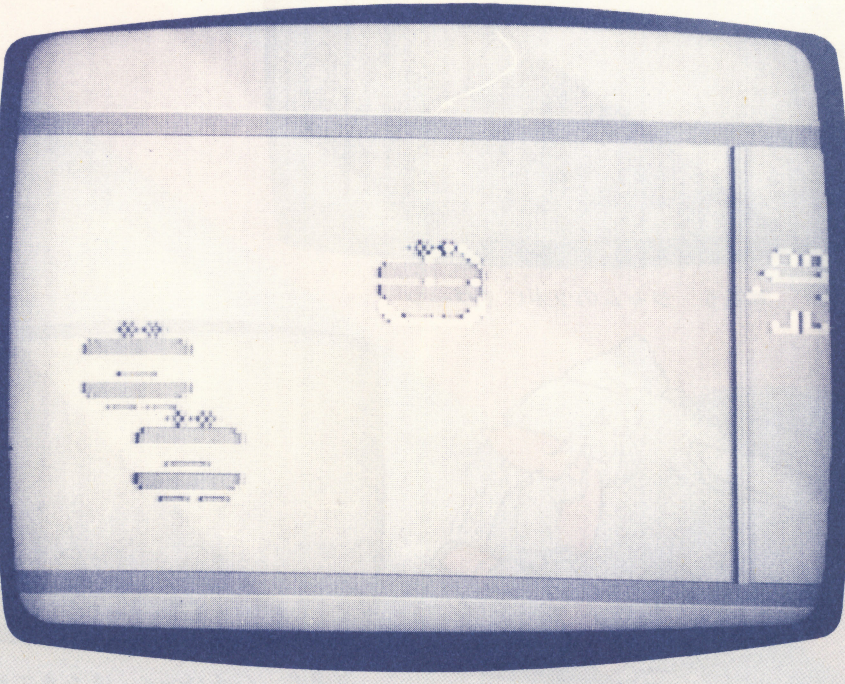


写真3　トーストを投げてバーガーをやっつけろ

UNIT-5

1ROUND(ラウンド)終了(しゅうりょう)ごとに，画面(がめん)にコマーシャルが現(あら)われます。何(なに)が出(で)るかお楽(たの)しみ。

あっ，それからゲームスタートは⃞←キーを押(お)して下(くだ)さい。それじゃガンバッテちょうだい。

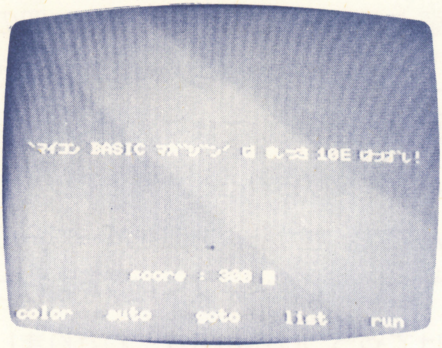


写真4　ナ，ナントCMだ～

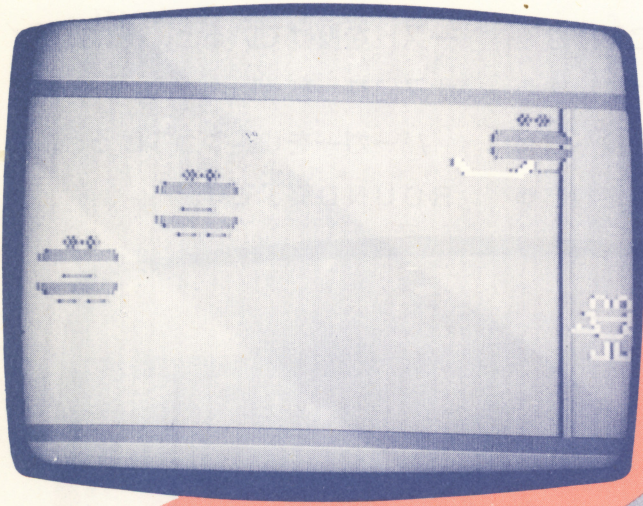


写真5　ジャムのツボにドブ～ン



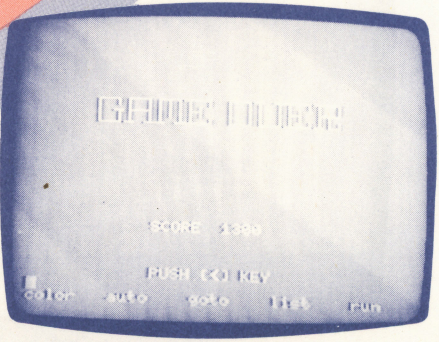


写真6　バイバ～イ，またきてね

```
10 REM ┌──────────────────────┐
20 REM │                      │
30 REM │  << BREAK FAST >>    │
40 REM │                      │
50 REM │     1983/12/8        │
60 REM │                      │
70 REM │       BY Y.MORI      │
80 REM └──────────────────────┘
90 '
100 DEFINT A-Z :DEFSNG G
110  DIM B$(2),C$(2),M$(6),BX(4),BN(4)
120 SCREEN 3,3,,,1 :OPEN"GRP:"AS#1
130 COLOR 15,4 :CLS
140 '
150 H=0
160 '
170 M$(0)="`ﾏｲｺﾝ BASIC ﾏｶﾞｼﾞﾝ' ﾊ ﾏｲﾂｷ 10  ﾊﾂﾊﾞｲ!"
180 M$(1)="  ` GAMING ﾍﾉ ｼｮｳﾀｲ ' ﾊ ｻｲｺｳ!!!  "
190 M$(2)="`FM7 ｶﾂﾖｳｹﾝｷｭｳ' ﾀﾀﾞｲﾏ ｺｳﾋｮｳ ﾊﾂﾊﾞｲﾁｭｳ!"
200 M$(3)="`X-1 ﾅﾑｺ ｵﾘｼﾞﾅﾙｹﾞｰﾑ ｿﾌﾄﾃｰﾌﾟ' ﾖﾛｼｸﾈ !"
210 M$(4)="` PC-6001mkII  TINY XEVIOUS ' ﾖﾛｼｸｰｯ!"
220 M$(5)="      ｶﾜﾑﾗｻﾝ ﾆｭﾛﾃｨｸｽｻﾝ ﾐﾃﾏｽｶｰ!  "
230 M$(6)=" ﾜﾚﾜﾚ `SAMADY' ﾊ ｺﾄｼ ﾓ YMO ｦ ﾔﾘﾏｽｯ !  "
240 '
250 '   <<<<<  T I T L E  >>>>>
260 '
270 SCREEN 0,0
280 COLOR  4,13:CLS
290 '
300 PRINT
310 PRINT "   ┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐"
320 PRINT "   ├┤├┤├─├┤├┤├┤"
330 PRINT "   ┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘"
340 PRINT
350 PRINT "              ┬┬┬┬┬┬┬"
360 PRINT "              ├┤├┤└┐│"
370 PRINT "              ┴ ┴┴┴┘┴"
380 '
390 LOCATE  5,13:PRINT " ^^ "
400 LOCATE  5,14:PRINT "┴┴┐"
410 LOCATE  5,15:PRINT " ┘└  ";
420 PRINT "ｼｪﾌ"
430 LOCATE 15,12:PRINT " ｡｡ "
440 LOCATE 15,13:PRINT "____"
```

```
450 LOCATE 15,14:PRINT "____"
460 LOCATE 15,15:PRINT " = = ";
470 PRINT "ﾊﾞｰｶﾞｰ"
480 '
490 LOCATE 30,15:PRINT " ^ "
500 LOCATE 30,16:PRINT "<+>"
510 LOCATE 30,17:PRINT " v "
520 LOCATE 24,19:PRINT "ﾄｰｽﾄ = SPACE"
530 LOCATE 10,20:PRINT "PUSH [<] KEY"
540 LOCATE 12,21:PRINT "( ｾﾂﾒｲ = SPACE )"
550 '
560 IF STICK(0)=7  THEN 860
570 IF STRIG(0)<>-1 THEN 560
580 '
590 '   <<<<<  ｾ ﾂ ﾒ ｲ  >>>>>
600 '
610 COLOR 15,6 :CLS
620 '
630 PRINT "          <<< BREAK FAST >>>
640 PRINT
650 PRINT "              [ STORY ]
660 PRINT :PRINT
670 PRINT " ♣  ﾊﾞｰｶﾞｰ ｶﾞ ｾﾒﾃｷﾏｼﾀ !!
680 PRINT "   ﾊﾞｰｶﾞｰ ｶﾞ ｶｰﾃﾝ ﾆ ｱﾀﾙﾄ ｼｪﾌ(ｱﾅﾀ) ﾊ
690 PRINT "   ｼﾀ ﾉ ｼﾞｬﾑ ﾉ ﾂﾎﾞ ﾆ ｵﾁﾃ ｼﾏｲﾏｽ｡
700 PRINT :PRINT
710 PRINT " ♠  ｿｺﾃﾞ ｱﾅﾀ ﾊ ｻﾗ(dish) ｦ ﾊﾞｰｶﾞｰ ﾉ
720 PRINT "   ｼﾀ ﾆ ｲﾄﾞｳ ｻｾﾃ SPACE ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡
730 PRINT "   ｼｪﾌ ｶﾞ ﾄｰｽﾄﾊﾟﾝ ｦ ﾊﾞｰｶﾞｰ ﾆ ﾅｹﾞﾂｹﾏｽ｡
740 PRINT
750 PRINT "   ﾊﾞｰｶﾞｰ ﾉ ﾏｼﾀ ﾆ ｻﾗ ｶﾞ ｱｯﾀﾗ ﾔｯﾂｹﾚﾏｽ｡
760 PRINT "   ｼｶｼ ｿｳﾃﾞ ﾅｲﾄ ﾊﾞｰｶﾞｰ ﾊ ﾄｰｽﾄ ｦ ﾀﾍﾞﾃ
770 PRINT "   ｼﾏｲﾏｽ｡ (-100Pts.)
780 PRINT
790 PRINT " ♥  CHALLENGING STAGE ﾊ ｱﾘﾏｾﾝｶﾟ,
800 PRINT "   ｺﾏｰｼｬﾙ ｶﾞ ﾊｲﾘﾏｽ !!"
810 '
820 LOCATE 12,21:PRINT "PUSH [<] KEY";
830 '
840 IF STICK(0)<>7 THEN 840
850 '
860 '   <<<<<  S T A R T  >>>>>
870 '
880 SC=0 :R=1 :C=3 :G=.1 :W=1
890 '
```

```
900 SOUND 7,62
910 SOUND 1,1
920 SOUND 8,10
930 FOR I=1 TO 16
940  FOR =255 TO 0 STEP -20
950   SOUND 0,J
960  NEXT
970  FOR J=0 TO 255 STEP  20
980   SOUND 0,J
990  NEXT
1000 NEXT
1010 SOUND 7,63
1020 '
1030 '   <<<<<  S T A G E  >>>>>
1040 '
1050 SCREEN 3,3
1060 RESTORE 2590
1070 FOR I=1 TO 6
1080 A$=""
1090 FOR J=1 TO 32
1100  READ A :A$=A$+CHR$(A)
1110 NEXT J
1120 SPRITE$(I)=A$
1130 NEXT I
1140 '
1150 X=22 :Y=4 :BR=12 :N=1
1160 FOR B=1 TO 4
1170  BX(B)=-3 :BN(B)=1
1180 NEXT
1190 '
1200 '
1210 COLOR 15,4,4:CLS
1220 LINE(  0, 26)-(255, 31), 3,BF
1230 LINE(  0,186)-(255,192), 3,BF
1240 LINE(220, 32)-(220,182),10,BF
1250 '
1260 PLAY "T120V12"
1270 X1=28
1280 FOR I=-32 TO Y*8
1290  PUT SPRITE 1,(X1*8,I),15,1
1300 NEXT
1310 PUT SPRITE 2,(X*8,Y*8),15,5
1320 '
1330 '   <<<<<  ｼ ｪ ﾌ  >>>>>
1340 '
```

```
1350 CX=0 :CY=0
1360 ST=STICK(0):SR=STRIG(0)
1370 IF ST=0 AND SR=0 THEN 1750
1380 IF SR=-1 THEN 1490
1390 IF ST=1 AND Y>4  THEN CY=-4
1400 IF ST=5 AND Y<16 THEN CY= 4
1410 IF ST=3 AND X<22 THEN CX= 4
1420 IF ST=7 AND X>2  THEN CX=-4
1430 '
1440 X=X+CX :Y=Y+CY
1450 PUT SPRITE 2,(X*8,Y*8),15,5
1460 '
1470 GOTO 1750
1480 '
1490 SOUND 7,62:PLAY "L6406CE"
1500 Z=Y/4
1510 IF BX(Z)<0 THEN 1750
1520 FOR I=X1*8 TO BX(Z)*8 STEP-1
1530  PUT SPRITE 8,(I,Y*8),15,6
1540 NEXT
1550 IF X=BX(Z) THEN 1670
1560 PLAY "L6402CECECECE"
1570 FOR I=1 TO 16
1580  BX=BX(Z)*8:BY=Z*32
1590  PUT SPRITE Z+3,(BX,BY),8,3
1600  PUT SPRITE Z+3,(BX,BY),8,4
1610 NEXT
1620 SC=SC-100
1630 PUT SPRITE 8,(-32,0),15,6
1640 '
1650 GOTO 1750
1660 '
1670 PLAY "L6407CECECECE"
1680 SC=SC+100 :BR=BR-1
1690 BX(Z)=-3
1700 PUT SPRITE Z+3,(-32,0),8,3
1710 PUT SPRITE 8,(-32,0),15,6
1720 '
1730 IF BR<1 THEN 1960
1740 '
1750 '
1760 IF N=1 THEN N=2 ELSE N=1
1770 PUT SPRITE 1,(X1*8,Y*8),15,N
1780 '
1790 '   <<<<<  ﾊﾞｰｶﾞｰ  >>>>>
```

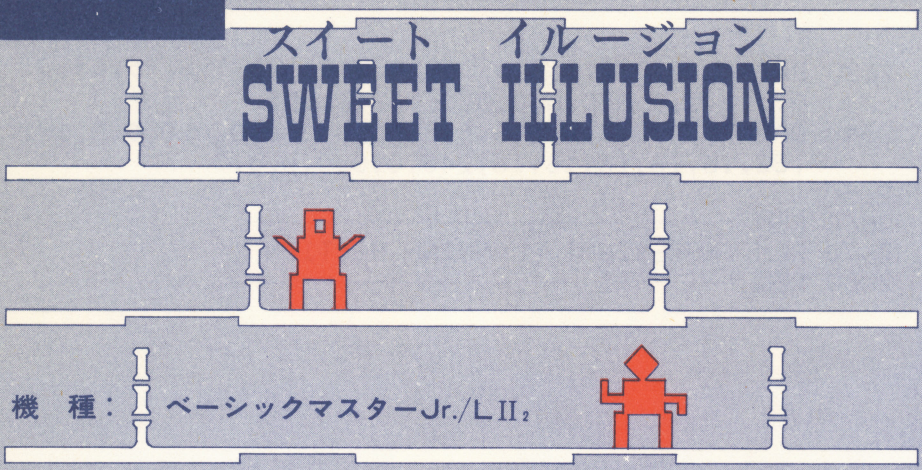
```
1800 '
1810 FOR BG=1 TO 4
1820  IF BX(BG)>-1 THEN 1850
1830  IF RND(1)>G THEN 1920
1840  BX(BG)=BX(BG)+1:GOTO 1920
1850  BY=(BG*4)*8
1860  BX(BG)=BX(BG)+W
1870  BX=BX(BG)*8:BN=BN(BG)
1880  IF BN=3 THEN BN=4 ELSE BN=3
1890  BN(BG)=BN
1900  PUT SPRITE BG+3,(BX,BY),6,BN
1910  IF BX(BG)>23 THEN 2260
1920 NEXT
1930 '
1940 GOTO 1330
1950 '
1960 '   <<<<<  R O U N D  >>>>>
1970 '
1980 CM=INT(RND(1)*7)
1990 SCREEN 0,0
2000 COLOR 15,4
2010 FOR I=1 TO 10
2020  LOCATE  0,I-1:PRINT SPC(38);
2030  LOCATE  0,I  :PRINT M$(CM);
2040 NEXT
2050 '
2060 LOCATE 10,20
2070 PRINT "score :";SC;
2080 '
2090 FOR I=1 TO 10000:NEXT
2100 FOR I=1 TO 100
2110  COLOR 15,INT(RND(1)*16)
2120 NEXT
2130 '
2140 SOUND 7,62
2150 SOUND 1,0
2160 SOUND 8,10
2170 FOR I=255 TO 0 STEP -1
2180 SOUND 0,I
2190 NEXT
2200 SOUND 7,63
2210 '
2220 SC=SC+1000 :G=G+.1
2230 IF G>.4 THEN W=2 :G=.1
2240 GOTO 1030
```

```
2250 '
2260 '   <<<<<  O U T  >>>>>
2270 '
2280 SOUND 7,62
2290 SOUND 1,0
2300 SOUND 8,10
2310 FOR I=0 TO 255
2320 SOUND 0,I
2330 NEXT
2340 SOUND 7,63
2350 '
2360 FOR I=Y*8 TO 193
2370  PUT SPRITE 1,(X1*8,I),15,2
2380 NEXT
2390 '
2400 C=C-1:FOR I=1 TO 3000:NEXT
2410 IF C>0 THEN 1030
2420 '
2430 SCREEN 0,0
2440 COLOR 15,4,7:CLS
2450 '
2460 LOCATE  6, 7:PRINT "┌──┐┌──┐┌┬┬┐┌──┐ ┌─┬┐┬┬─┐┬──┐"
2470 LOCATE  6, 8:PRINT "│ ┐├──┤││││├─  │ ││││├─ ├─┬┘"
2480 LOCATE  6, 9:PRINT "└──┘┴  ┴┴┴┴┘└──┘ └──┘└┘└──┘┴ └"
2490 '
2500 LOCATE 12,18:PRINT "SCORE ";SC;
2510 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH [<] KEY"
2520 '
2530 IF STICK(0)<>7 THEN 2530
2540 '
2550 GOTO 250
2560 '
2570 '   <<<<<  D A T A  >>>>>
2580 '
2590 DATA 0,6,9,9,0,24,15,0,64,248,0,0,1,1,9,15,0,
     48,72,72,0,12,248,0,0,15,1,1,6 4,64,72,120
2600 DATA 0,6,9,9,0,24,15,8,68,252,3,0,1,1,9,15,0,
     48,72,72,0,12,248,9,17,31,224,0,64,64,72,120
2610 DATA 2,5,2,127,255,255,0,0,0,7,0,255,255,127,
     0,15,32,80,32,254,255,255,0,0, 0,224,0,255,25
     5,254, 0,60
2620 DATA 0,2,5,2,0,127,255,255,0,255,255,127,0,0,
     15,0,0,32,80,32,0,254,255,255, 0,255,255,254,
     0,0,60,0
```

```
2630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,96,63,0,
     0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,6,252
2640 DATA 0,0,3,4,8,8,8,8,8,15,0,0,0,0,0,0,0,192
     ,32,16,16,16,16,16,240,0,0,0,0,0,0
2650 '
2660 REM  ┌────────────────────────────┐
2670 REM  │FORESIGHT PLANNING SECTION  │
2680 REM  └────────────────────────────┘
```



スイート イルージョン SWEET ILLUSION



機　種：ベーシックマスターJr./LⅡ₂

プロローグ

こわ～い，おばけ屋(や)しきにやってきました。たてものは古(ふる)くいかにもこわれそうです。

ボールをもって，きもだめしをしよう！

遊(あそ)び方(かた)

[I][M][J][K] で移動(いどう)し，[スペース]キーでボールを横(よこ)になげます。

ボールがカベやかいじゅうにあたると，はねかえってきてアウトになります。しかし，柱(はしら)にあたると柱(はしら)が

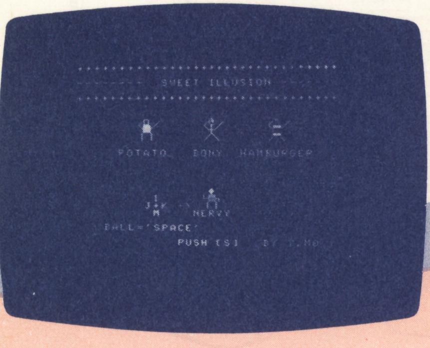


写真１　キャラクターの紹介

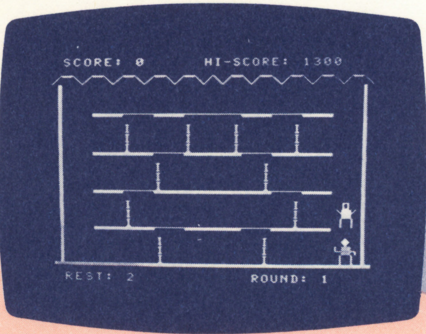


写真２　ボヤボヤしてるとかいじゅうにやられるぞ～

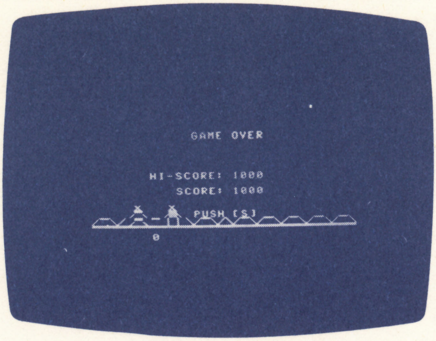


写真3　柱を全部とっちゃうと屋敷がくずれてアウト

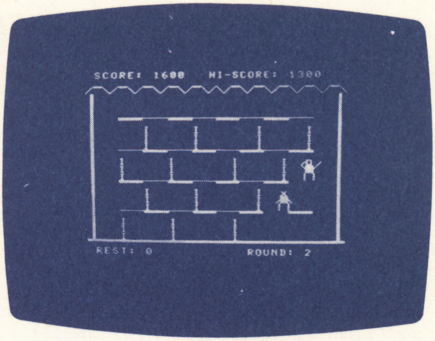


写真4　おとした床が自分にあたってアウト

はずれて上の床が落ちてきます。

これを利用してかいじゅうをやっつけるんです。ちょうど上にかいじゅうがのった時，ちょうど下にかいじゅうが来た時，柱をはずして板をかいじゅうにあててもやっつけられるんです。

床が自分の上に落ちたり，柱をぜんぶはずしてしまって屋しきがくずれるとアウトです。

君は3面目をクリアすることができるかな？

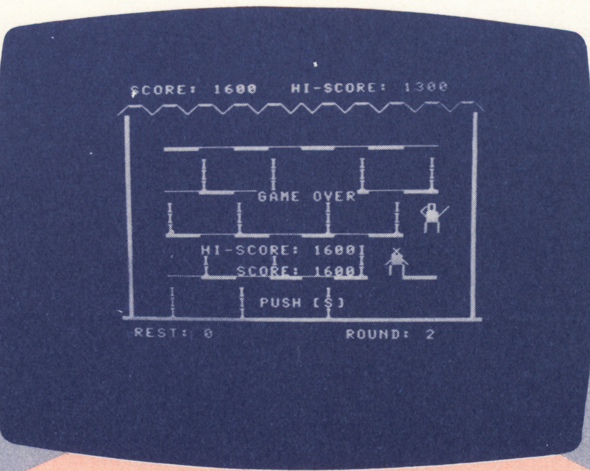


写真5　エ〜ン！終っちゃった〜

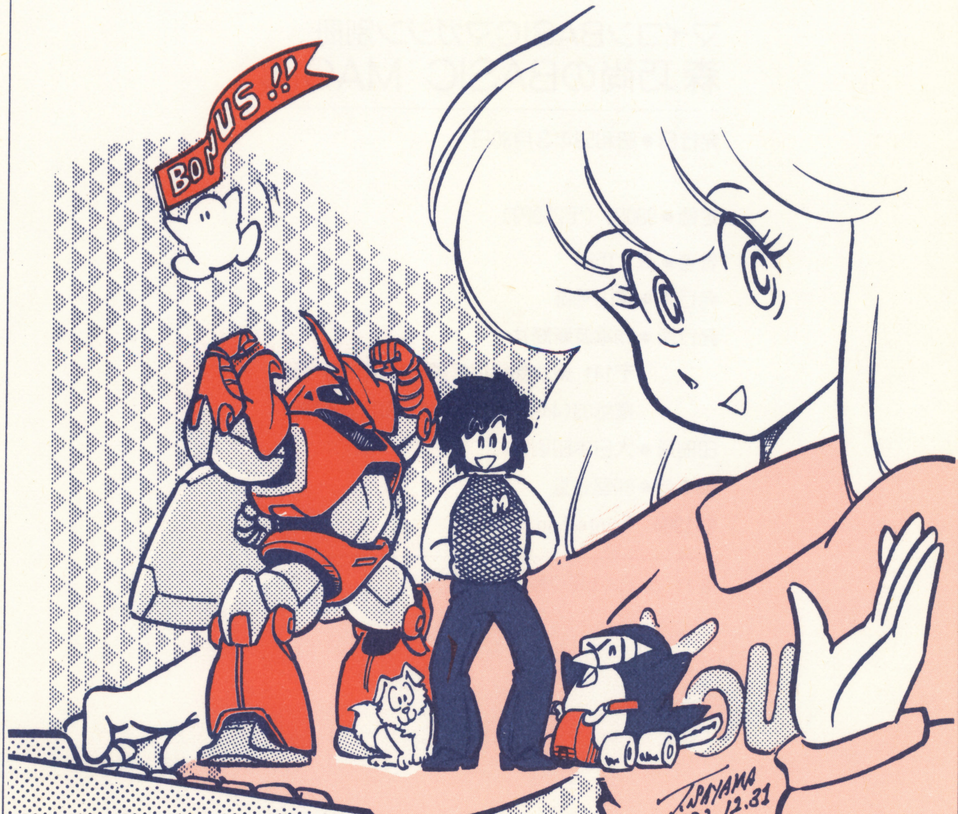
リスト　SWEET ILLUSION

```
 10 CLEAR :RANDOMIZE :LET H=0:DIM M$(3),N$(2)
 20 LET C$=CHR$(8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
 30 LET N$(1)=CHR$($97,$A,8,8,$81,$9D,$83,$A,8,8,8,$F3,$20,$F0)
 40 LET N$(2)=CHR$($97,$A,8,8,$84,$9D,$82,$A,8,8,8,$F3,$20,$F0)
 50 LET M$(1)=CHR$($DB,$A,8,8,$8C,$60,$8D,$A,8,8,8,$F3,$20,$F0)
 60 LET M$(2)=CHR$($40,$A,8,8,$8C,$80,$8D,$A,8,8,8,$8F,$93,$8E)
 70 LET M$(3)=CHR$($22,$A,8,8,$8C,$F8,$8D,$A,8,8,8,$8F,$F8,$8E)
 80 LET R0$="":FOR I=1 TO 5:LET R0$=R0$+CHR$($FC,$F7,$FD):NEXT I
 90 LET R0$=R0$+CHR$($FC,$FD)+R0$
100 REM :::::: ﾀ ｲ ﾄ ﾙ ::::::
110 CLEAR
120 PRINT "++++++++++++++++++++++++++++++++"
130 PRINT "--------  SWEET ILLUSION -------"
140 PRINT "++++++++++++++++++++++++++++++++"
150 FOR I=1 TO 3
160 LET CURSOR=I*8-1,7:PRINT CHR$($8F,$20,$8F);
170 LET CURSOR=I*8,7:PRINT M$(I);
180 NEXT I
190 LET CURSOR=5,11:PRINT "POTATO   BONY  HAMBURGER"
200 LET CURSOR=16,16:PRINT N$(1);:LET CURSOR=14,19:PRINT "NERVY"
210 LET CURSOR=9,17:PRINT "I";:LET CURSOR=8,18:PRINT "J+K ->";:LET CURSOR=9,19
:PRINT "M";
220 LET CURSOR=3,21:PRINT "BALL='SPACE'"
230 LET CURSOR=12,23:PRINT "PUSH [S]   BY Y.MO";
240 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 240
250 REM ::::: S T A R T :::::
260 LET S=0:LET R=1:LET R1=3:LET Z=1
270 FOR I=1 TO 2
280 MUSIC Q2T1P5DﾄP3ﾄﾄDBｼDBｼDｼDｼP5DﾄP3ﾄﾄDBｼDBｼP5R
290 NEXT I
300 REM ::::: S T A G E :::::
310 LET R0=R
320 RESTORE
330 IF R0>3 THEN LET R0=R0-3:GOTO 330
340 IF R0=1 THEN LET D=10
350 IF R0=2 THEN LET D=16:FOR I=1 TO 20:READ A,B:NEXT I
360 IF R0=3 THEN LET D=16:FOR I=1 TO 52:READ A,B:NEXT I
370 CLEAR
380 FOR I=2 TO 21
390 LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($F2,$F5);
400 NEXT I
410 LET CURSOR=0,2:PRINT R0$;
420 FOR I=6 TO 18 STEP 4:FOR J=4 TO 27
430 LET CURSOR=J,I:PRINT CHR$($F8);
440 NEXT J:NEXT I
450 FOR I=0 TO 31
460 LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$($F8);
470 NEXT I
480 FOR I=1 TO D
490 READ A,B:FOR J=B TO B+2
500 LET CURSOR=A,J:PRINT "I";
510 NEXT J:NEXT I
520 FOR I=1 TO D
530 READ A,B
540 LET CURSOR=A,B:PRINT CHR$($F7,$F7,$F7);:MUSIC T1P1R
550 LET CURSOR=A,B:PRINT CHR$($F6,$F6,$F6);:MUSIC R
560 NEXT I
570 REM :::::: D A T A ::::::
580 DATA 7,7,13,7,18,7,24,7,10,11
590 DATA 21,11,7,15,24,15,10,19,21,19
600 DATA 7,6,13,6,16,6,22,6,10,10
610 DATA 19,10,7,14,22,14,10,18,19,18
620 DATA 7,7,13,7,21,7,27,7,4,11,10,11,18,11,24,11
630 DATA 7,15,13,15,21,15,27,15,4,19,10,19,18,19,24,19
640 DATA 7,6,13,6,19,6,25,6,4,10,10,10,16,10,22,10
650 DATA 7,14,13,14,19,14,25,14,4,18,10,18,16,18,22,18
660 DATA 4,7,7,7,10,7,21,7,24,7,27,7,13,11,18,11
670 DATA 4,15,7,15,24,15,27,15,10,19,13,19,18,19,21,19
```

```
680 DATA 4,6,7,6,10,6,19,6,22,6,25,6,13,10,16,10
690 DATA 4,14,7,14,22,14,25,14,10,18,13,18,16,18,19,18,22,18
700 LET X=29:LET Y=19:LET X1=-1:LET X2=29:LET Y2=3:LET X3=1:LET N=1:LET M=0
710 LET CURSOR=1,0:PRINT "SCORE:";S;:LET CURSOR=15,0:PRINT "HI-SCORE:";H;
720 LET CURSOR=1,23:PRINT "REST:";R1;:LET CURSOR=20,23:PRINT "ROUND:";R;
730 LET CURSOR=X,Y:PRINT N$(N);:MUSIC T1P0UBｼUｼU#ｼP7R
740 LET CURSOR=X2-1,Y2:PRINT CHR$($8F,$20,$8F);:LET CURSOR=X2,Y2:PRINT M$(Z);
750 REM ::::: N E R V Y :::::
760 LET Q=ASC(INKEY$)
770 IF (Q=$4A)+(Q=$4B) THEN GOTO 910
780 IF (Q=$49)+(Q=$4D) THEN GOTO 980
790 IF Q=$20 THEN GOTO 1080
800 REM ::::: ﾓ ﾝ ｽ ﾀ ｰ :::::
810 IF Y=Y2 THEN IF ABS(X-X2)<3 THEN GOTO 2070
820 IF M=0 THEN IF X2+1=INT((X2+1)/3)*3 THEN GOTO 1620
830 LET CURSOR=X2+X3*2,Y2:IF CURSOR$=" " THEN GOTO 850
840 LET X3=-X3:IF (X2+X3<2)+(X2+X3>28) THEN GOTO 1620
850 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT C$;:LET X2=X2+X3
860 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT M$(Z);
870 LET CURSOR=X2-1,Y2:PRINT CHR$($8E+(X3+1)/2,9,$8E+(X3+1)/2);
880 LET M=0
890 IF Y=Y2 THEN IF ABS(X-X2)<3 THEN GOTO 2070
900 GOTO 750
910 REM :::: ﾖ ｺ  ｲ ﾄﾞ ｳ ::::
920 LET CURSOR=X+Q*4-298,Y:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 800
930 LET N=N+1:IF N>2 THEN LET N=1
940 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$;:LET X=X+Q*2-149
950 LET CURSOR=X,Y:PRINT N$(N);
960 MUSIC T1P0ﾄ:LET X1=Q*2-149
970 GOTO 800
980 REM :::: ﾀ ﾃ  ｲ ﾄﾞ ｳ ::::
990 LET F=0:FOR I=X-1 TO X+1
1000 LET CURSOR=I,Y+Q-74:IF CURSOR$<>" " THEN LET F=1
1010 NEXT I:IF F=1 THEN GOTO 800
1020 LET Q0=(Q-75)/2
1030 FOR I=Y TO Y+Q0*3 STEP Q0
1040 LET CURSOR=X,I:PRINT C$;
1050 LET CURSOR=X,I+Q0:PRINT N$(N);
1060 MUSIC T1P0Uｼ:NEXT I
1070 LET Y=Y+Q0*4:GOTO 800
1080 REM :::::: B A L L ::::::
1090 LET CURSOR=X+X1,Y+1:PRINT CHR$($85);:LET X0=X+X1
1100 LET X0=X0+X1:LET CURSOR=X0,Y+1:IF CURSOR$="I" THEN GOTO 1200
1110 IF CURSOR$<>" " THEN MUSIC T2P3Dｿ:GOTO 1140
1120 PRINT CHR$($6F);:MUSIC T1P0Uｿ
1130 PRINT CHR$($7F);:GOTO 1100
1140 FOR I=X0-X1 TO X+X1 STEP -X1
1150 LET CURSOR=I,Y+1:PRINT " ";
1160 LET CURSOR=I-X1,Y+1:PRINT CHR$($6F);
1170 MUSIC T1P0Uｿ
1180 NEXT I
1190 GOTO 2070
1200 REM ::::: B R E A K :::::
1210 PRINT " ";:MUSIC T2P5ｿP0
1220 FOR I=1 TO 4
1230 LET CURSOR=X0,Y-2+I:PRINT " ";
1240 NEXT I
1250 IF SGN(X0-16)=-1 THEN GOTO 1400
1260 LET CURSOR=X0-2,Y-1:PRINT "    ";
1270 FOR I=1 TO 3
1280 LET CURSOR=X0-3+I,Y-2+I:PRINT CHR$($FD);
1290 NEXT I:MUSIC R
1300 FOR I=1 TO 3
1310 LET CURSOR=X0-3+I,Y-2+I:PRINT " ";
1320 NEXT I
1330 FOR I=1 TO 3
1340 LET CURSOR=X0-2,Y-2+I:PRINT CHR$($F0);
1350 NEXT I:MUSIC R
1360 FOR I=1 TO 4
1370 LET CURSOR=X0-2,Y-2+I:PRINT " ";
```

```
1380 NEXT I
1390 GOTO 1530
1400 LET CURSOR=X0,Y-1:PRINT "   ";
1410 FOR I=1 TO 3
1420 LET CURSOR=X0+3-I,Y-2+I:PRINT CHR$($FC);
1430 NEXT I:MUSIC R
1440 FOR I=1 TO 3
1450 LET CURSOR=X0+3-I,Y-2+I:PRINT " ";
1460 NEXT I
1470 FOR I=1 TO 3
1480 LET CURSOR=X0+2,Y-2+I:PRINT CHR$($F3);
1490 NEXT I:MUSIC R
1500 FOR I=1 TO 4
1510 LET CURSOR=X0+2,Y-2+I:PRINT " ";
1520 NEXT I
1530 LET D=D-1:IF D=0 THEN GOTO 1950
1540 LET X5=SGN(16-X0)
1550 IF Y2=Y-4 THEN IF X2=X0+X5 THEN GOSUB 1730
1560 IF Y2<>Y THEN GOTO 1590
1570 IF X2=X0+X5*2 THEN GOTO 1790
1580 IF X2=X0+X5*3 THEN GOTO 1790
1590 IF X=X0+X5*2 THEN GOTO 2070
1600 IF X=X0+X5*3 THEN GOTO 2070
1610 GOTO 800
1620 REM :::::: J U M P :::::
1630 LET X3=SGN(X-X2):LET Y3=SGN(Y-Y2)
1640 IF RND(1)<.2 THEN LET X3=INT(RND(2))*2-1
1650 IF Y3=0 THEN LET Y3=INT(RND(2))*2-1
1660 LET CURSOR=X2,Y2+(Y3+1)*2-1:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 830
1670 FOR I=Y2 TO Y2+Y3*3 STEP Y3
1680 LET CURSOR=X2,I:PRINT C$;
1690 LET CURSOR=X2,I+Y3:PRINT M$(Z);
1700 MUSIC T1P0Dｼ:NEXT I
1710 LET M=1:LET Y2=Y2+Y3*4
1720 GOTO 890
1730 REM ::::: P O I N T :::::
1740 FOR I=Y2 TO Y-1
1750 LET CURSOR=X2,I:PRINT C$;
1760 LET CURSOR=X2,I+1:PRINT M$(Z);
1770 MUSIC T1P0Dｼ
1780 NEXT I
1790 LET CURSOR=X2,Y:PRINT M$(Z);
1800 LET CURSOR=X2-1,Y:PRINT CHR$($20,$78,$20);
1810 LET CURSOR=X2-1,Y+1:PRINT CHR$($8F,9,$8E);
1820 IF X=X0+X5*2 THEN GOTO 2060
1830 IF X=X0+X5*3 THEN GOTO 2060
1840 FOR I=1 TO Z:MUSIC T2P1ﾄﾌUﾄUｼ:NEXT I
1850 LET S=S+100*D*R:LET CURSOR=7,0:PRINT S;
1860 MUSIC P7R:LET Z=Z+1:IF Z>3 THEN GOTO 1910
1870 IF D=0 THEN GOTO 300
1880 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$;
1890 LET CURSOR=X2,Y:PRINT C$;
1900 GOTO 700
1910 LET Z=1:LET R=R+1:CLEAR
1920 LET CURSOR=10,10:PRINT "R O U N D ";R;
1930 MUSIC T2P7ﾐP3ﾐ#ﾌ#ﾗU#ﾄUﾐP8U#ｼ
1940 GOTO 300
1950 REM ::::::: O U T :::::::
1960 FOR I=1 TO 20
1970 LET CURSOR=0,I:PRINT SPC$(32);
1980 LET CURSOR=0,I+1:PRINT R0$;
1990 PRINT CHR$(3,2,2,3);
2000 POKE $EE80,0,$FF
2010 NEXT I
2020 LET Y=19:LET Y2=19
2030 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT M$(Z);
2040 LET CURSOR=X2-1,Y2:PRINT CHR$($20,$78,$20);
2050 LET CURSOR=X2-1,Y2+1:PRINT CHR$($8F,9,$8E);
2060 IF R1-1>0 THEN LET R1=R1-1:GOTO 1840
```

```
2070 LET CURSOR=X,Y:PRINT N$(N);
2080 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($78);
2090 LET CURSOR=X-1,Y+1:PRINT CHR$($8F,9,$8E);
2100 MUSIC T1P0UﾌUﾐUBﾐUﾚUBﾚUﾄｼBｼﾗBﾗｿBｿﾌﾐP3UﾐP7R
2110 LET R1=R1-1:LET CURSOR=6,23:PRINT R1;
2120 IF R1=0 THEN GOTO 2160
2130 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$;
2140 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT C$;
2150 GOTO 700
2160 REM ::::: GAME OVER :::::
2170 FOR I=1 TO 2
2180 MUSIC T2P5ﾌﾐｿﾌP9ﾗP5ﾗｿBｼﾗP9ﾚ
2190 NEXT I
2200 MUSIC P5ｿﾌﾗｿP9ﾌ
2210 FOR I=1 TO 10
2220 LET CURSOR=12,10:PRINT SPC$(9);:MUSIC P1R
2230 LET CURSOR=12,10:PRINT "GAME OVER";:MUSIC R
2240 NEXT I
2250 IF H<S THEN LET H=S
2260 LET CURSOR=7,15:PRINT "HI-SCORE:";H;
2270 LET CURSOR=10,17:PRINT "SCORE:";S;
2280 LET CURSOR=12,20:PRINT "PUSH [S]";
2290 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 2290
2300 GOTO 100
```



マイコンBASICマガジン別冊
森 巧尚のBASIC MAGIC

発行日●昭和59年3月30日

定価●980円（〒250円）

著者●森　巧尚

発行人●平山秀雄

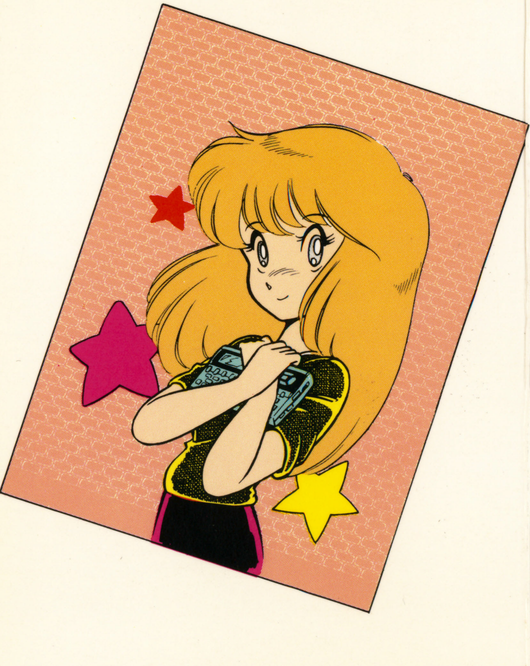
発行所●㈱電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電話03(445)6111　振替 東京 5-51961

印刷所●大日本印刷㈱

製本所●㈱堅省堂





マイコンBASICマガジン別冊　森巧尚のBASIC MAGIC　昭和五十九年三月三十日発行

電波新聞社　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電話（03）445－6111（大代）　定価 980円　雑誌18362-03

森巧尚のBASIC MAGIC

電波新聞社

森巧尚のBASIC MAGIC

電波新聞社